GTA VICE CITY esta chegando

Analisamos e avaliamos: Super Mario Sunshine, Kingdom Hearts, SOCOM, Animal Crossing, Castlevania: Harmony of Dissonance e muito mais

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA

FEBRE ONLINE

UNREAL TOURNAMENT 2003

EXCLUSIVO

VOCÊ QUER E NÓS JOGAMOS. É SENSACIONAL

PLAYSTATION 2 ONLINE

SIM, ELE FUNCIONA NO BRASIL

LAN HOUSES

SAIBA POR QUE ELAS SE MULTIPLICAM TÃO RÁPIDO

DETONAMOS

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

REVIEWS

- Auto Modelista (PS2)
- The Thing (PS2)
- Super Monkey Ball 2 (GC)
- Sega GT 2002 (Xbox)

PREVIEWS

- Rocky (GC)
- Ape Escape 2 (PS2)
- Shenmue II (Xbox)
- Yoshi's Island (GBA)

outubro de 2002

#7

R$6,50

É muito mais fácil encarar um exército

©2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft e os produtos Microsoft mencionados aqui são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA e/ou em outros países. Dungeon Siege e o logotipo Dungeon Siege são marcas registradas ou marcas da Microsoft Corporation nos EUA e/ou em outros países.

DUNGEON SIEGE

UM RPG DE CHRIS TAYLOR
SEUS OUTROS GAMES VÃO PARECER BRINCADEIRA DE CRIANÇA

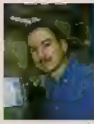
Reúna e controle um grupo de até oito heróis de uma só vez, enq[illegible] no misterioso e gigantesco mundo 3D de Ehb. Com guerreiros, arqueiros e magos, e até mulas para carregar seus tesouros, você e seu grupo vão se vingar dos lacaios do lorde demoníaco. Não importa se você vai jogar sozinho ou no modo multijogador, a vitória estará em suas mãos. Que comecem as batalhas.

INADEQUADO PARA MENORES DE 14 ANOS

Microsoft

microsoft.com/brasil/games/dungeonsiege

quando se é um.



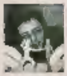
Você está pronto para a internet?

Agora vai. Finalmente foi lançado o adaptador Online para o Playstation 2 que irá conectar seu console à internet e mudar para sempre os videogames como os conhecemos. Ei, mas a Sega já não fez isso há anos com o Dreamcast que, inclusive, já trazia um modem embutido no console? A curta vida da SegaNet não assusta um pouco? Então, que diabos a Sony pretende? Será que tem tanta gente assim interessada em comprar um acessório de US$ 40,00 apenas pelo prazer de jogar Online? Parece que sim, embora ainda seja muito cedo para afirmar isso com certeza. Os primeiros números de venda não mostram um sucesso estrondoso, mas estão bem longe do fracasso. A base instalada de Playstation 2 pelo mundo afora é absurdamente grande, dando mais do que espaço para a Sony trabalhar suas estratégias Online. Não duvide que, daqui a algum tempo, o adapatador Online possa ser vendido junto com o PS2, em um pacote só. Afinal, é preciso primeiro popularizar o apetrecho para depois conseguir massificar os jogos Online em console. Não é à toa que o Xbox já trouxe um adaptador semelhante embutido em suas entranhas e que a Nintendo, embora esteja agindo com muito mais cautela nessa área, também já esteja prontinha para cair na rede.

É evidente que não poderíamos fechar os olhos para isso. Esta edição marca o início de uma série de reportagens especiais sobre o mundo Online. A partir deste mês estaremos mostrando tudo o que envolve a jogatina pela rede, começando com a chegada do adapatador Online do PS2 (e seu uso aqui do Brasil) e as LAN Houses que infestam cada vez mais cidades do país. Mês que vem tem mais, esteja aqui.

Renato Villegas
villegas@egmbrasil.com.br

Nossa equipe



Odair Braz Junior

Também achamos que o Juneca já passou da idade de brincar com bonequinhos, mas ele não quer nem saber. Todo dia aparece com um brinquedo novo.

Pablo Miyazawa

Pablo não larga este vidrinho misterioso e não conta pra ninguém do que se trata. Quem viu garante que é escuro, viscoso e fede pra burro. Socorro...

Eduardo Trivella

Depois de ser chamado de folgado no mês passado, o Trivella resolveu trabalhar mais. Pena que ele parava a cada dez minutos para uma "imitação de Conker".

Augusto Olivani

Isto aí ao lado não é uma bola de boliche, é a nova e lustrosa careca do Augusto. Nosso DJ alternativo-indie cansou do cabelo e tosou tudo. Tá parecendo o Mini-Mim.

Mateus Reis

Outro que resolveu destruir a cabeleira foi o Mateus, livrando-se da imitação de Capitão Caverna que habitava sua cabeça. Os fios cortados pesavam uns trinta quilos.

Fabio Michelin

Este mês o Michelin detonou os samurais fantasmas de Onimusha 2. O coitado disse que nem teve tempo de dormir, mas a gente acha que foi medo do escuro mesmo.

Eric Araki

Agora é oficial: além de ser o mais chato dos analistas da EGM Brasil, o Hércules Chinês também é dono do fone de ouvido mais ridículo do mundo.

Ayala Jr.

Foi só a gente esticar um pouco mais o fechamento madrugada adentro que o Ayala voltou a reclamar de fome. E ainda queria escolher o cardápio, vê se pode...

Luiz Gustavo Bacan

Pronto. O assédio é tão grande que nosso Guga nem pode sair na rua direito. O cara é perseguido por hordas de garotas insanas, querendo um pedaço do rapaz.

Marcel R. Goto

O Marcel tentou fazer uma cara de bravo para poder encarar a arena do novo Unreal Tournament 2003. Mesmo assim, acabou apanhando feio do Renato.

Dan "Shoe" Hsu

A redação da EGM americana mudou de cidade, e Shoe ficou sem alguns de seus companheiros de trabalho. Mas já está tudo legal, com caras novas no pedaço.

Dean Hager

Depois de quase uma década trabalhando na editora da EGM americana, o Dean está deixando a empresa. Mandamos aquele abraço pra ele, e boa sorte.

Jeanne Kim

Fãs da Jeanne, podem começar a chorar. A charmosa diretora de arte da EGM americana acabou de se casar, deixando muita gente chupando o dedo...

A equipe americana:

Dan "Shoe" Hsu, Crispin Boyer, Che Chou, Jonathan Dudlak, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Dean Hager, Kraig Kujura, Dan Leahy, Shane Bettenhausen, David Hodgson, John Ricciardi

EGM Electronic Gaming Monthly Brasil
Número 7 - Outubro de 2002 www.egmbrasil.com.br

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-chefe

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Gisell Vasconcelos
Internet

Colaboradores
Augusto Olivani, Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Fabio Santana, Mateus Reis, Ronaldo Testa, Marcel R. Goto, André Miyazawa, Eric Araki (textos), Sérgio Correspoli, Cecilia Mozeli, Arianne Braglini, Ricardo Matsumoto (tradução e adaptação), Ed da Silva Rodrigues (ilustrações), Alexandre Imbroni (ilustração da capa)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativa-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

Marco Sa Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Janaina Carvalho
Patrícia Durante
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Gemarães
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 007, outubro de 2002. É uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1803
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3257-3216
e-mail: **atendimento@conradeditora.com.br**
Fotolitos: Open Press
Impressão: Plural

"A edição brasileira da revista **Electronic Gaming Monthly**, denominada **EGM Brasil**, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da **EGM Brasil**, que foram originalmente publicados na edição norte-americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. **Electronic Gaming Monthly** é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Seções

Editorial 04

Cacto e o Sapo 08

Start 10

Plugamos nosso PS2 na rede e jogamos Online – aqui do Brasil! E ainda demos uma olhada no novo GTA Vice City, a seqüência do game mais vendido no ano passado.

Quartermann 21

Previews 26

Mais uma vez abusamos e mostramos o que você deve saber sobre os jogos que estarão chegando aos consoles nos próximos meses. Confira os games que você estará jogando muito em breve.

Reviews 62

Há muito tempo games tão esperados não desembarcavam de uma só vez como aconteceu este mês. Testamos e avaliamos as novas aventuras de Mario, o RPG da Square com a Disney, os games Online para o PS2, a inovação de Animal Crossing e as fantásticas arenas virtuais de Unreal Tournament 2003.

Dicas 76

Game Over 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

- Playstation 2
- GameCube
- Xbox
- Dreamcast
- Playstation
- Game Boy Advance
- Game Boy Color
- PC

Destaques

Unreal Tournament 2003

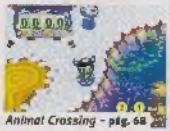
Um dos mais aguardados games dos últimos tempos está finalmente chegando, e nós mostramos tudo pra você. Sim, jogamos o novo Unreal Tournament, e podemos garantir: é impressionante. Confira tudo o que você deve saber a partir da página 44.

O ataque Online continua em todas as frentes

Quer saber como o Playstation 2 Online funciona no Brasil? Corra até a página 28. Prefere jogar no conforto de uma LAN House? Então, acompanhe nosso relatório sobre essa mania que cresce vertiginosamente em todo o país, a partir da página 52.

Testados e analisados

Kingdom Hearts - pág. 64



Animal Crossing - pág. 68

Super Mario Sunshine - pág. 70

Castlevania: Harmony of Dissonance - pág. 73

Diretório de Jogos

74	Alien vs Predador 2
33	Alter Echo
68	Animal Crossing
30	Ape Escape 2
66	Armored Core 3
67	Auto Modellista
69	Beach Spikers
42	BloodRayne
73	Castlevania: Harmony of Dissonance
33	Defendar
67	Dino Stalker
66	Dual Hearts
74	Duro de Matar: Nakatomi Plaza
69	Egg Mania: Eggstreme Madness
10	GTA Vice City
72	Gun Metal
28	Harry Potter and the Chamber of Secrets
32	Haven: Call of the King
72	King of Fighters 2000
64	Kingdom Hearts
40	Marvel vs Capcom 2
69	Mickey Magical Mirror
74	Mickey Magical Quest Starring Mickey & Minnie
69	Mystic Heroes
32	NASCAR Thunder 2003
42	NBA Inside Drive 2003
66	NFL 2K3
72	NFL Fever 2003
67	NFL Gameday
40	Ninja Gaiden
56, 63	Onimusha 2: Samurai's Destiny
67	Pac-Man Fever
36	Rocky
72	Sega GT 2002
42	Shenmue II
14, 66	SOCOM: US Navy Seals
37	Sonic Mega Collection
34	Star Fox Adventures
74	Street Fighter Alpha 3
70	Super Mario Sunshine
69	Super Monkey Ball 2
30	The House of The Dead III
52	The Thing
38	Toe Jam & Earl III
31	Tomb Raider: The Angel of Darkness
26	Tony Hawk's Pro Skater 4
33	Turok Evolution
62	Twisted Metal: Black Online
44, 75	Unreal Tournament 2003
67	Virtua Cop Re-Birth
32	X-Men Next Dimension
74	zAx
42	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

EGMail

Cadê o Turok?

Vi em uma edição passada que Turok Evolution seria lançado para o PS2 em setembro ou outubro de 2002. Como um fã apaixonado pela série (Turok é um dos poucos games que me faz sentir saudades do meu Nintendo 64), gostaria de saber se realmente o game será lançado nessa data.

Ramon Costa
Via e-mail

No momento em que você estiver lendo isto, o game provavelmente já estará nas lojas, e nós estaremos nos descabelando para destruir os dinos. Confira a review de Turok Evolution na próxima edição.

Peço ajuda aos universitários

Pessoal, quando li o quadro "Você está certo disso?", na página 19 da EGM #6, eu ri muito, continuem assim, fazendo uma revista bonita, com conteúdo e, principalmente, com bom humor...

Ângelo (não mandou sobrenome)
Via e-mail

O pior é que tudo o que estava escrito no quadro é verdade...

Esse treco funciona?

Olá pessoal. Sou proprietário de um Playstation 2 e vi que já lançaram o adaptador do PS2 para internet. Mas lá vai minha dúvida: vi também que eu só preciso de uma Cable Modem para me conectar à internet. Isso já tenho, com um bom provedor. Será que poderei usar o aparelho com esse provedor?

Vinícius M. Amaro
Via e-mail

Sim, Vinícius. Tudo funciona direitinho, mesmo aqui no Brasil. Confira, na página 14, nossas impressões sobre o assunto, e esteja aqui em trinta dias para um guia completo, passo a passo, para você ver a melhor maneira de conectar seu PS2 à rede.

Perguntinhas

A cada edição vejo que a revista se supera mais, também noto que cada edição é melhor que a anterior. Mas me respondam: tenho uma curiosidade imensa em saber quem é o personagem que parece um messias em RE0, pudem me dizer? E Soul Calibur, vai ser lançado para PS2?

Vinicius Fischer Gonçalves
Via e-mail

Obrigado pelos elogios, Vinicius. E a gente também queria saber quem é o figura novo de RE0, sabe?

CURTAS

Rocker
Eu queria dizer que acho esta revista muito boa e que Rock 'N' Roll é coisa séria.

Nicolau Barucci, SP

Hãã... YEAH, Rock 'N' Roll!(???)

Quero prêmios
Tenho uma dúvida que está me matando desde a EGM #4: para participar das promoções eu devo recortar o cupom?

Filipe Fuentes
Via e-mail

Sim, fotocópia não vale.

Ajudem-me!
Gostaria de pedir um detonado de Onimusha 2.

João Henrique Xavier
Via e-mail

Opa! Seu pedido é uma ordem para nós! Na página 56 você encontra tudo o que precisa.

CARTA DO MÊS

Abaixo a pirataria

Li em uma edição passada do EGMail a carta de um leitor insatisfeito porque o único console da nova geração a ser lançado no Brasil, por enquanto, será o GameCube da Nintendo.

Entendo, de certa forma, a indignação do caro colega, mas não posso deixar, de forma alguma, de tecer alguns comentários. Por que a Sony e a Microsoft (ambas possuem fábricas no Brasil) não lançam seus consoles no país? A pergunta é de fácil resposta, e aposto que muitos já a tem na ponta da língua: o mercado de games no Brasil é muito pequeno, a crise financeira impede que os aparelhos sejam lançados a preços viáveis, e a pirataria cria uma barreira definitiva para que se tenha lucro com os jogos aqui no Brasil.

E não pense você que o monstro da pirataria se tornou grande demais apenas por negligência da polícia e dos governantes. Grande parcela da culpa vem das pessoas que, na época do PSOne, acharam que era muito melhor e mais barato comprar quilos de jogos piratas nos camelôs e ambulantes do que ir à loja e comprar apenas um jogo original, com garantia e que não era fruto de crime organizado. Hoje muita gente reclama que não vale mais a pena comprar games piratas, pois os jogos perdem muito da qualidade original. Quando você estiver jogando seu Final Fantasy XI e perceber que faltam muitas cenas de animação, lembre-se: A CULPA É TODA SUA.

Lucas Tadeu Leme Bessa Pereo
São Paulo/SP

Lucas, pirataria realmente deve ser condenada, mas não acho que os jogadores de PSOne sejam os maiores culpados. Games piratas de vários outros consoles são encontrados com a mesma facilidade, e são igualmente parte desse enorme problema. Realmente, o mercado de games no Brasil só vai crescer mesmo quando essa situação for resolvida. A pirataria é um ato condenável, que deve ser combatido com todas as forças, mas envolve muito mais do que você mencionou. Ainda voltaremos ao assunto no futuro.

Escreva para a EGM Brasil:

EGMail
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01539-020
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outra coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todas são lidas.

Mas apostamos que da messias ele não tem nada... E Soul Calibur 2 será lançado para todos os consoles de nova geração: PS2, Cube e Xbox.

Futuro designer

Oi, pessoal da EGM. Como outros milhões de brasileiros, também sonho em ser um criador de jogos, e pela matéria feita na última edição, entendi tudo o que preciso para me tornar um criador de jogos. Que sorte a minha morar em Curitiba, aqui na UnicenP tem o curso não é? Queria saber se eu preciso fazer o curso de ciências da computação ou algo assim para depois fazer o curso de programaçao de jogos.

André Hoff
Curitiba/PR

André, o melhor é você entrar em contato diretamente com a UnicenP e se informar sobre o caminho a ser seguido. Boa sorte!

Bate-bola Online

Gostaria de dizer que sou leitor assíduo da EGM Brasil e como agora só se fala em jogo Online, vamos nessa: como todo brasileiro, amo futebol. Tenho um PS2 e gostaria de saber se já existe algum jogo de futebol Online, pois se não houver, não quero nem saber de jogo Online.

budy2
Via e-mail

"Budy" (gente, vamos colocar nome completo e cidade nos e-mails, por favor?), por enquanto, futebol Online só americano, aquele da bola oval e cheio de gasacadaria. Quem sabe mais tarde?

Quero mais Master Chief!

Pelo amor dos meus filhotes, façam uma matéria sobre HALO 2... vocês devem saber muitas coisas, já que o braço americano de vocês está mais perto das produtoras e sabe de coisas que muita gente não sabe.

Douglas Duarte da Silva
São Paulo/SP

Pois é, Douglas... sabemos sim. Mas você terá que aguardar mais um pouquinho. Prometemos que mês que vem traremos informações bem bacanas sobre seu game preferido.

Leitor do Oriente

Oi pessoal! Meu nome é Takeshi, moro no Japão e não perco nenhuma edição da EGM Brasil. Estou jogando Capcom vs SNK 2 (do GameCube), e queria saber se vocês sabem como habilitar personagens secretos. Ah, será que vocês poderiam me mandar algumas dicas de Super Mario Sunshine?

Takeshi Inukami
Via e-mail

Ô Takeshi... você tem a oportunidade de jogar um monte de games bacanas antes de todo mundo, nós é que deveríamos estar pedindo dicas pra você... mas como somos legais, você tem alguma coisa sobre Super Mario Sunshine em nossa seção de dicas.

Ficarei sem RPG?

Depois de tudo que vi e li sobre Resident Evil, estou pensando em adquirir um GameCube. Só que gosto muito de RPGs, e gostaria de saber se o GameCube não vai desapontar nesse aspecto como ocorreu com o Nintendo 64.

Pedro Lisboa Filho
Via e-mail

Pedro, todos nós torcemos para que isso não aconteça. O GameCube ainda não é o console mais indicado para os fanáticos por RPG, mas muitos bons games do gênero estão a caminho da máquina da Nintendo.

Gamer das antigas

Oi, pessoal da EGM.
Antes de mais nada, parabéns pela revista. No momento em que nós estávamos órfãos de revistas com alto poder de informação, eis que surge a EGM Brasil pra nos socorrer. A revista está ficando mais interessante de ler a cada edição, fico contando os dias para esperar a próxima, como naquele "boom" de 1991 (quando a era dos videogames engrenou de vez no país). Essa época é eterna em nossas mentes, e olha que eu jogo videogames desde 1985 (em setembro faço 17 anos de "carreira"). Hoje é diferente daquela época em que nós ficávamos na porta da locadora antes de abrir pra alugar esse ou aquele jogo, ou discutir qual, entre a Nintendo e a Sega, era melhor. Tudo realmente mudou nesses últimos onze anos. Sinto falta dessa euforia. Será a idade? Tenho 25 anos (faço 26 em outubro) e uma coisa ainda não mudou: as crianças sempre me procuram para que eu fale sobre esse ou aquele jogo. Só que a turma aumentou um pouco; os filhos dos meus amigos já começam a me procurar e, em uma coisa eles sempre me seguiram: jamais venderam seus consoles. Tenho dez consoles diferentes (do Atari ao PSOne) e sempre estarão à disposição de quem quiser matar um pouco da saudade.
Até mais e obrigado por encher de alegria o coração deste veterano de guerra.

Mauro Sokrates
Belém/PA

É isso aí, Mauro... assim como você, muita gente está nessa vida de videogames há um bom tempo. E é sempre interessante ver que a "família" está crescendo.

+ CURTAS

Vampirão
A Gradiente lançará o novo Castlevania aqui no Brasil?

Felipe Florentino
Via e-mail

Tomara. Mas, por enquanto, nada confirmado.

Internauta
Qual o endereço do site da EGM americana?

Paulo Silva
Brasília/DF

Aí vai o endereço: www.gamers.com

Xam?
Quero saber se os jogos da Buffy: The Vampire Slayer e Star Wars: Knights of the Old Republic serão lançados para o PS2.

Max Krug
Via e-mail

Não e não. Buffy, só no Xbox. Star Wars: KOTOR chega em breve para o Xbox e PC.

Cacto
FAISÃO, QUAL É A PERSONAGEM DE GAMES MAIS GOSTOSA QUE VOCÊ JÁ VIU?
ORCHID
PIZZA
PÔ, CACTO! EU SOU UM PEIXE! A ÚNICA COISA QUE ME DESPERTA INTERESSE NAS HUMANAS É UM CERTO ODOR FAMILIAR...
...MAS EU DIRIA QUE A PRINCESA RUTO DÁ PRO GASTO!
E VOCÊ, PROMETÁRIO?
ORCHID!
HMM! ACHO A FELICIA, DE DARKSTALKERS A MAIOR GATA!
MAS MESMO ASSIM SOU OBRIGADO A ADMITIR QUE ELA NÃO É PÁREO PRA MORRIGAN! QUE MULHER! PRRRARRRAPRRR!!
SIM, TÁ CHEIO DE MINA LEGAL!
ORCHID
TEM A SAMUS ARAN, ONDE A GENTE TEM QUE SUAR A CAMISA PRA FAZER ELA TIRAR A ROUPA!
DEAD OR ALIVE POSSUI TONELADAS DE SILICONE POLIGONAL
AINDA TEM AS GOSTOSAS DE FEAR EFFECT, JOANNA DARK DE PERFECT DARK...
...E TAMBÉM TEM A...
ORCHID!
CLARO, ORCHID, QUE NA PRIMEIRA VERSÃO TINHA AQUELES APETITOSOS PEITÕES QUE FICAVAM BALANÇANDO...
...E DEPOIS ELA FICOU MAIS POLIGA (TODAS AS MINAS DE KI 2 TINHAM A MESMA CARA E CORPO) E USAVA UM DELICIOSO COLANT ENFIADINHO...
AAAAAAAAAAAHHHH!!
UGH! EU SABIA! ISSO SEMPRE ACONTECE QUANDO ELE TOCA NESSE ASSUNTO!
ECA!

TUDO em VÍDEO GAMES

Despachamos para todo o Brasil - Entrega gratuita na cidade de São Paulo

GRANDE VARIEDADE DE

GAMES . ACESSÓRIOS

Consulte nosso catálogo eletrônico

www.netunia.com.br

assista ao preview dos hot games

PS one

Na compra de qualquer console **Brinde** uma camiseta

Game Boy Advance

Cabo S-Video/AV

Powerpad Pro Colors

X Box

DVD Region X

Gameshark 2

Volante V-Thunder

StormChaser Pad

PlayStation 2

Mega memory 16Mb

Cabo S-Video/AV

Controle Remoto DVD

A NETUNIA ENLOQUECEU!

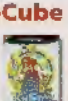
Jogos originais a partir de R$ 115.00

Superpad Pro-Colors

Cabo S-Video/AV

Mega memory 16 X

GameCube



CONSULTE

formas de pagamento!

aceitamos todos cartões de crédito.

Parcelamos em até 6 vezes FIXAS no Cartão ou Financiamos em até 12 vezes*

* Somente para S.Paulo e Grande São Paulo

NETUNIA

Visite o nosso website: www.netunia.com.br

ATACADO E VAREJO

TELEVENDAS

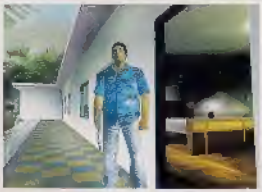
Fone: (11) 3825 7600 **Fax: (11) 3825 7653**

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 31/10/2002 ou final do estoque. FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVAS - APARELHO FORNECIDO SEM O JOGO - ESTOQUE LIMITADO PREPRINT

Vice, Vice, Baby!

Balas, gatas e jeans manchados? Grand Theft Auto: Vice City tem tudo isso



Se você é uma das mais de seis milhões de pessoas que compraram *Grand Theft Auto III*, deve estar emburrado por não ter visto uma seqüência do game em 2002. Ou será que ainda verá? Eis que surge *GTA: Vice City*, que no PS2 traz todo o jeitão que fez o primeiro ser tão divertido, mas desta vez há um mecanismo de game melhorado, novos personagens, outras missões e muito mais. Qualquer falha que você, por acaso, tenha encontrado em *GTA3* foi arrumada. Em particular, o retorno negativo no Sistema Targeting usado no último jogo fez com que a desenvolvedora Rockstar North (ex-DMA Design) repensasse toda a configuração para *Vice City*.

Acredite – este não é o *GTA* que você conhece. Ou será que é? Afinal, o game se passa nos anos 80, a década da decadência. Antes que você revire os olhos, pense nisso. Claro, a década de 80 ficou conhecida pelas cabeleiras compridas, gravatas de couro e correntinhas. Mas foi uma época também em que executivos corruptos, superfaturamento e fabricantes de drogas eram comuns. Em outras palavras, é um cenário perfeito para um jogo inteiramente baseado em atividades criminosas. Essa overdose de referências da época está presente no game inteiro. Convenhamos, que década implora tanto para ser satirizada como essa? É só olhar para o nosso garoto aí em cima e ver que a Rockstar está até pegando leve. O ambiente retrô também dá aos produtores a chance de mudar a lista de veículos. Os clones de BMW de Liberty City dão lugar a sedans quadradões, e a carros esporte extravagantes (como o que está na próxima página). Amantes de motos ficarão satisfeitos em saber que poderão roubar máquinas de duas rodas.

Tire a poeira daquele CD do Depeche Mode, coloque seu jaquetão com ombreiras (confesse, você teve um), e vamos reviver a geração 80. A Rockstar irá lhe proporcionar uma viagem no tempo como nenhuma outra faria. — *Greg Sewart*

A NOSTALGIA DOS ANOS 80

A coisa mais próxima de *Vice City* que você irá encontrar na internet é o site '80s Nostalgia Zone, de Kent Paul (www.kentpaul.com). O senhor Paul não é o principal personagem de *Vice City*, mas tem um papel no jogo (só não temos certeza qual é). Esse site é um registro de tudo que aconteceu em *Vice City* durante a década da decadência

Com tanto dinheiro de drogas rolando em Vice City, você precisará de um carro digno

Grand Theft Auto III tem algo muito em comum com os anos 80: a música. Esta é a razão pela qual estávamos tão empolgados em descobrir que artistas a Rockstar usou nas estações de rádio de *Vice City* Espere ouvir sons clássicos de gente como Blondie, Cutting Crew, Judas Priest, Kool and the Gang e Flock of Seagulls. Imploramos por um pouco de Culture Club, mas não rolou. Ah, tudo bem... não dá pra querer tudo.

Disk Games "É PURA DIVERSÃO"
VISITE NOSSO SITE:
www.diskgames.com.br
PARCELAMOS EM ATÉ 6 X
• VIDEO GAMES
• JOGOS
• ACESSÓRIOS
Entregamos p/ todo o Brasil
ASSITÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
AV. ALBERTO SARMENTO, 775 • BONFIM • CAMPINAS / SP
(19) 3242 0541

O CUBE MAIS PRATEADO

Uma limitada edição prateada do GameCube (exatamente igual ao Game Boy Advance prateado lançado no meio do ano) será vendida nos EUA a partir de 3 de novembro. Custa o mesmo que qualquer outro GameCube (por lá, é claro): 149,99 dólares. Ele é mesmo bem bonito, né?

O GameCube no Brasil

Você esperou muito tempo. Mas será que juntou dinheiro suficiente?

A esta altura você já está sabendo que o GameCube finalmente começou a ser vendido no Brasil, e deve ter angustiado o core daqueles que estão reclamando insanamente do preço do aparelho. Realmente, o console não é barato, mas nem tudo é uma questão de valores. Para saber o que realmente aconteceu nas [redacted] do lançamento nacional do Cube, conversamos com Rodrigo Camargo, gerente de marketing da Gradiente (representante oficial da Nintendo no Brasil). Acompanhe as explicações da empresa:

EGM: O preço será mesmo esse?
Rodrigo Camargo: Sim. Estamos lançando o Cube a um preço sugerido de R$ 1.199,00 e os jogos a R$ 229,00.

EGM: Mas não é muita coisa?
RC: A Gradiente sempre tenta levar ao consumidor brasileiro o melhor preço possível. Mas de pouco tempo pra cá houve uma grande mudança na cotação do dólar. Com a flutuação atual, esse é o melhor preço que poderíamos praticar.

EGM: Podemos ter esperanças de que o preço vai baixar?
RC: Estaremos sempre monitorando a situação econômica do país, o câmbio e, obviamente, o volume que vamos começar a vender para tentarmos melhorá-lo. A um curto prazo, porém, não há nada que possamos fazer. Se você olhar o valor praticado por nossos concorrentes diretos no varejo tradicional, ou seja, nas lojas oficiais, nosso preço é competitivo.

EGM: Mas muitas lojas vendem o aparelho importado por um preço bem mais baixo.
RC: A venda do aparelho importado não deveria acontecer, pois não está de acordo com a lei do consumidor que exige que o produto tenha manuais e instruções em português na embalagem e outras exigências legais. É um aparelho que não está dentro da lei brasileira, a verdade é essa. Já estamos nos mobilizando para esclarecer o varejo em relação a isso.

EGM: E um importado também não tem garantia...
RC: Exato, é preciso valorizar os pontos que um produto oficial tem. Nosso produto tem garantia de um ano para o console e três meses para os acessórios e jogos, além da assistência técnica e informações de sistema traduzidas na tela. Muitas vezes, a comparação direta é injusta, o produto é muito mais do que se vê na prateleira. A garantia e assistência técnica por si só oferecem toda tranquilidade que só um produto oficial pode ter.

EGM: Você mencionou um preço competitivo para um varejo tradicional, mas muitos consoles são vendidos fora dele, e a um preço bem menor. Isso preocupa?
RC: Acredito que tudo que já mencionei vale a diferença de preço, foi assim que chegamos ao valor praticado. E sobre esses produtos, não quero afirmar nada para não ser injusto, mas conhecendo a indústria, principalmente a estrutura de custos de um GameCube com a Nintendo – afinal falamos direto com eles – e conhecendo a estrutura de impostos do mercado brasileiro, posso dizer que é muito, mas muito difícil vender um produto como este por um valor mais baixo. Claro, isso se você fizer essas etapas todas, pagar o preço que a Nintendo nos cobra nos EUA e pagar os impostos devidos de acordo com a legislação brasileira, você não vende um GameCube tão barato. Repito: não são produtos de acordo com a lei, e já estamos investigando e atuando as fontes de produtos não-oficiais.

EGM: Em relação ao preço dos jogos, a premissa é a mesma? Custa mais caro que um importado pela garantia e legalidade?
RC: Sim, é a mesma coisa. Um game importado funciona em nosso aparelho, mas está fora da lei. A Gradiente e a Nintendo são empresas sérias, assim como a comercialização de nossos produtos. Sempre nos programamos para assumir qualquer risco, para prover qualquer serviço necessário. Isso envolve toda uma estrutura e de legalidade impostos e custos. Mas sempre buscamos trazer o melhor benefício possível ao consumidor final.

EGM: E qual a expectativa de vendas do Cubo nacional?
RC: Esperamos esgotar nossa produção inicial de vinte mil consoles já nos primeiros meses de venda, graças principalmente, ao Dia das Crianças e ao Natal. Em um ano, esperamos um crescimento de cerca de 40% nesse número.

Rodrigo Camargo, gerente de marketing da Gradiente, ao lado do GameCube nacional

ELETROMÍL

O melhor preço e a maior garantia!

SEGA

Conserto - compra - venda e troca de videogames
Vendemos também via SEDEX
Destravamento do PS2 feito na hora
Temos jogos e acessórios (melhor preço do Brasil)

Compramos e trocamos Videogames!

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12
CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de Func. seg. a sab. 08:30 às 18:00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557

SOCOM NO BRASIL

O ADAPTADOR ONLINE PARA O PS2 FINALMENTE FOI LANÇADO. MAS SERÁ QUE TUDO FUNCIONA BEM AQUI NO BRASIL?

Indo direto ao assunto, a resposta para a questão acima é, felizmente, um sonoro e retumbante sim. Se você é uma das centenas de pessoas cheias de dúvidas em relação ao funcionamento da rede Online do Playstation 2 aqui no Brasil, fique tranqüilo: testamos o equipamento todo, e o desempenho foi plenamente satisfatório. Todos os games que jogamos funcionaram numa boa, sem atraso e sem problemas maiores de conexão.

INSTALANDO

Para você conectar seu Playstation 2 à internet você precisa ter os mesmos procedimentos que qualquer pessoa em outra parte do mundo: basta instalar seu adaptador – algo extremamente simples: é só encaixar a peça na parte traseira de seu PS2 e apertar os parafusos. Depois, ligue o cabo da internet (no caso de você ter acesso em banda larga) ou o cabo do telefone (em caso de conexão discada). Sim, falamos do mesmíssimo cabo que está ligado ao modem ou à placa de rede de seu computador, dependendo de sua conexão. Tire-o de lá e encaixe no adaptador. Simples assim.

CONFIGURANDO

Uma vez que todos os fios estão no lugar, é hora de configurar seu adaptador. Essa é uma parte um pouco mais complicada, mas nada que exija curso superior em engenharia da computação. O software de configuração do adaptador é bem simples, e não é nem um pouco complicado decifrar os números que ele pede. Claro, os meus estão todos em inglês, mesmo assim, dá pra levar numa boa.

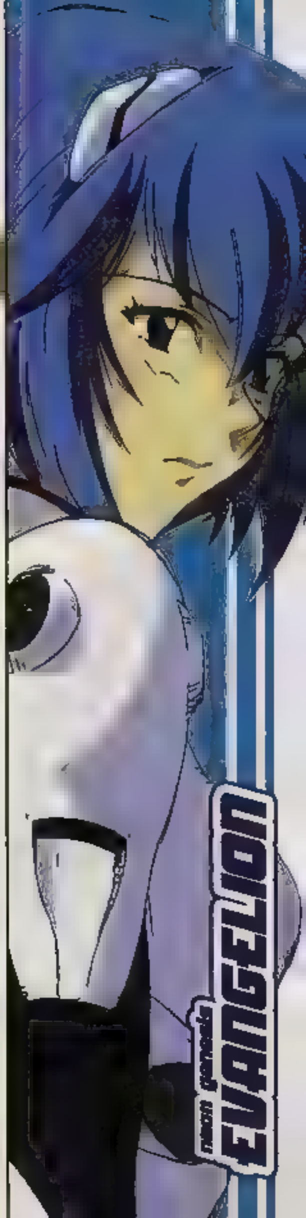
Basicamente, o que você fará a seguir é repetir as configurações que você colocou em seu computador quando instalou internet lá pela primeira vez. Você deverá inserir todos os números e códigos que o programa vai pedindo (como IP, DNS, etc.) e pronto. Não sabe que números são esses ou não faz a menor idéia do que estou falando? Basta olhar nas configurações de internet de seu computador. Se você acessa a internet por ele, também pode acessar pelo PS2. Basta repetir tudo o que está lá.

JOGANDO

Configurou tudo direitinho? Então pronto: seu Playstation 2 já está pronto para ingressar no mundo Online. As configurações de sua conexão são salvas no memory card do PS2, portanto você nunca mais vai precisar mexer nisso. Coloque o CD do jogo, selecione a opção Online e pronto! Você está jogando via internet com centenas de outros gamers ao redor do globo.

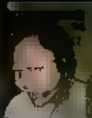
Por aqui, testamos uma série de jogos dessa primeira leva Online, mas certamente, o que mais chamou a atenção foi SOCOM: US Navy Seals. Teve até bate-papo pra encaixar as batalhas Online com os fuzileiros e terroristas. O game rodou numa boa, com pouquíssimos problemas de atraso e lentidão. O jogo tem uma série de servidores, localizados em diversas partes do mundo. Claro, alguns são mais rápidos do que outros e, pelo menos, nos momentos em que jogamos, todos eles abrigavam um bom número de jogadores. Conecte logo seu PS2, e prepare-se para muitas batalhas Online.

Uma das novidades mais interessantes de *SOCOM* é o headset que vem junto com o jogo. Com ele você pode se comunicar com o resto de sua equipe, o que dá muito mais dinâmica às batalhas.



GUERRILHEIROS BRAZUCAS

+ Confira as impressões de nossos analistas sobre a conectividade do PlayStation 2, após algumas horas de batalha em SOCOM: US Navy Seals



Há bem pouco tempo, quando dizia que participava de um grupo de combate Online com um Mago de 40º nível, todos faziam uma mesma expressão como se tivessem ouvido que passei o final de semana em Netuno. A Internet ainda não era uma realidade, o ICQ engatinhava e conexões com uma velocidade jogável eram raridade. Videogames com modem, então, nem se fala: eram coisas de japoneses malucos e seus Satella View. Os consoles decolaram de verdade na corrida Online somente em 2000, com o Dreamcast e seu modem incluso, após o sucesso avassalador de *Phantasy Star Online*. Dali por diante, as gigantes entenderam que consoles e Internet eram uma soma que poderia dar muito certo. À primeira vista, o PS2 faz bem esse papel de abrir um novo mundo aos jogadores solitários. Mesmo com uma conexão de 56Kbps você consegue resultados tão bons quanto se jogasse num computador de mesma taxa de transferência. Lags, altas taxas de Ping e toda a sorte de problemas causados pela necessidade de usar um servidor a anos-luz de nós, também estão inclusos no pacote. Mesmo em *SOCOM*, que exige o uso de banda larga, tudo ocorre dessa mesma forma.

Mas isso se dá apenas com *SOCOM*, com sua pequena transferência de dados. Entretanto, na minha opinião, está claro que para aproveitar 100% das capacidades de gigantes que vêm por aí (entenda-se: *Final Fantasy XI*), é imprescindível que tenhamos um servidor mais próximo. Especialmente se precisarmos desembolsar uma grana para poder jogar games futuros.

Quando vi chegar à redação nossa cópia de *SOCOM*, imediatamente parei o que estava fazendo e fui conferir. Instalar tudo não exige profundos conhecimentos de hardware. Basta encaixar as coisas no lugar certo e pronto! O próximo passo foi acertar as configurações (ISP, IP, DNS...), nada muito complicado também. Coloquei o game e fui direto ao que interessa: o jogo Online! Mais uma vez, o processo foi simples: escolher a conexão (configurada há pouco), definir um nome de usuário e uma Password. Prontinho, à beira do mundo virtual de *SOCOM Online*! Os veteranos dos games de PC se sentirão em casa. Há uma interface intuitiva com diversos menus e submenus, muitos servidores para escolher (infelizmente, não havia nenhum dedicado à América do Sul), rankings, clãs, tela de chat (conecte um teclado USB para agilizar as coisas) e até filtros para facilitar a sua busca por boas partidas. Em cada "sala", há jogos pré-definidos, e dá até para definir uma Password para partidas fechadas. São três modalidades diferentes, e você pode jogar do lado dos terroristas ou dos fuzileiros. O trabalho em equipe conta muito, e é aqui que entra o Headset: você se comunica por voz com seus aliados, definindo estratégias, alertando-os dos perigos e lhes dando dicas. Por ser um jogo exclusivo para banda larga, os pequenos vestígios de lag nem incomodam, e minha conexão caiu apenas uma vez, provavelmente por problemas com o servidor. Se *SOCOM* é uma indicação dos futuros games de console Online, sua vida social pode estar com os dias contados.

VOCÊ SABIA DISSO?

Apostamos que, se você jogou bem *Eternal Darkness*, deve ter reparado nas cenas com o fantasma do avô de Alex bisbilhotando por cima do ombro da menina enquanto ela lê o Tomo. Essa visita acontece em quatro diferentes oportunidades de maneira aleatória. E adivinhe só? O novozinho aparece mais conforme o game chega ao seu final, e acaba revelando um segredo surpreendente que a gente deixa pra você mesmo descobrir.

Depois do jogo: Eternal Darkness

PARE AGORA MESMO! Ler mais é arriscado. Se você ainda não jogou *Eternal Darkness* até o final (ou pelo menos até a metade), pule as próximas duas páginas. Elas contêm trechos que podem estragar certas surpresas do jogo. Ainda está aqui? Então tá. Isso significa que você está louco para conhecer os segredos de *ED*. Conversamos com Denis Dyack, presidente da Silicon Knights e diretor do game. Eis o que ele tem a dizer, depois do jogo:

EGM: Como surgiu o conceito original de *ED*?
Denis Dyack: Bem, queríamos criar algo diferente dentro do gênero terror que não fosse chamado de Survival Horror. *Resident Evil* tem muitos fãs ao redor do mundo, é um grande sucesso, mas não queríamos recriar esse game. Finalmente, muitos vão comparar *ED* com *RE*, mas talvez não comparem mais depois de jogar.

EGM: A história de *ED* é profunda, mas não detalhista, não explica tudo direitinho.
DD: Temos uma filosofia bem shakespeariana. Shakespeare costumava escrever piadas sujas para os que estavam embriagados nas primeiras fileiras. Mas também escrevia metáforas para intelectuais para a aristocracia nos camarotes. Tentava agradar a um maior número de pessoas possível, mas escrevia de uma forma que você não precisava entender tudo para apreciá-lo. Construímos o jogo para que você possa se divertir, mesmo não se importando com a história. As pessoas que estão interessadas no enredo podem curtir ainda mais, e há muito o que curtir. Esperamos que as pessoas falem sobre **Eternal Darkness** muito depois de tê-lo jogado.

EGM: E qual é o seu capítulo preferido no jogo?
DD: São muitos, mas o meu favorito é o de Pat Luther. Uma das coisas sobre terror que virou clichê é quando há um personagem aparentemente fraco, mas que cresce e acaba superando todas as dificuldades. Acredito que realmente quebramos esse estereótipo com este capítulo. Nossa vontade é que as pessoas fiquem de queixo caído quando chegarem ao final dessa parte. Não surpreendeu você?

EGM: E como! Os capítulos dele e de Peter Jacob são muito surpreendentes. Essas duas histórias estão bastante conectadas. Há uma cena no capítulo de Luther em que ele vai até o balcão superior da catedral e vê o futuro (em preto e branco): a 3ª Guerra Mundial que está rolando durante o capítulo de Peter Jacob, com tendas e medicamentos o hospital improvisado. É com Peter Jacob, vimos o contrário.
DD: Um efeito de sanidade.

EGM: Isso foi legal demais, mas esse efeito acontece com todo mundo?
DD: Depende de seu nível de sanidade e daquilo que você faz. Esse é um exemplo de um efeito de sanidade em que injetamos um impacto dramático. Alguns jogadores podem acabar não vendo nada disso, alguns podem ver apenas metade, e outros podem ver tudo. Se você vir com Paul Luther, é tipo um prenúncio. Acontecerá algo e você vai pensar, "Mas o que é isso? Não faz sentido algum!". E se você for Peter Jacob, é como se fosse "Nossa, o que eu tô fazendo aqui de novo?"

EGM: Há um novo final, depois de terminar com os três alinhamentos?
DD: Sim, e algumas coisas também são desbravadas cada vez que você termina. Algo que me deixou particularmente surpreso foi a variação com que as pessoas jogavam. Até as últimas semanas de testes vimos jogadores usando combinações de mágicas e armas diferentes daquelas em que eu havia pensado. E nós jogamos muito este game. Como algumas pessoas que tentavam matar monstros somente com a Damage Field... era divertido de assistir.

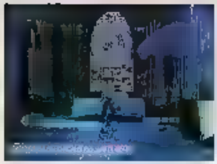
EGM: Em *Resident Evil* e em outros games de terror, você tem um inventário limitado, o que não acontece em *ED*. Essa foi uma decisão consciente?
DD: Sem dúvida. Uma das coisas que *RE* faz bem é forçar o jogador a se preocupar com o consumo de munição e ficar nervoso. Em alguns personagens, propositadamente dissemos "Ei, aqui mais munição do que você pode usar - detone tudo o que quiser. E no caso de detonar mesmo e ficar sem nada. Lhe daremos algumas armas brancas também, para que você não tenha que se preocupar com isso". Definitivamente, não foi acidental.

Fortes demais e acabaram sendo cortados?
DD: Tínhamos alguns efeitos sonoros um pouco repetitivos, que ficavam chatos depois de um tempo. Similares àqueles de pessoas sendo mortas atrás de portas quando você ouve gritos. Só que duravam um pouco mais. Então houve essas sessões de edição em que pensamos "Já temos dois ou três parecidos, não precisamos desse". Um dos piores: você já viu aquele em que o game finge que está apagando todos os seus saves?

EGM: Sim. Esse aí quase fez com que a gente alirasse nossos joysticks na TV.
DD: Tivemos várias reuniões para decidir o tempo certo para que o jogador não destruísse seu GameCube. Originalmente o tempo seria maior, mas chegamos à conclusão de que era perigoso demais. As pessoas poderiam quebrar coisas

DO NINTENDO 64 PARA O GAMECUBE

Eternal Darkness começou sua vida há alguns anos, como um game de N64, e mudou bastante desde a primeira vez que o vimos (dê uma olhada na catedral à direita — bem diferente, não?). "Com exceção do enredo, praticamente tudo mudou", diz Dyack. "Um dos aspectos-chave para aumentar a qualidade do game durante o processo de desenvolvimento foi trabalhar com a Nintendo. Embora tenha significado um tremendo atraso pegar a versão do N64 e transportá-la para o Cube, esse tempo extra nos permitiu aperfeiçoar tudo, em todos os níveis. Foi na jogabilidade que demos os maiores passos, especialmente no último ano de desenvolvimento."



EGM: Houve momentos em que tentamos abrir uma determinada porta que, sem mais nem menos, estava trancada. Isso foi um efeito de sanidade? Não temos certeza, pois não houve aquele clarão branco depois do ocorrido.

DD: É um efeito de sanidade sim. Não é sempre que o clarão acontece.

EGM: Como *Eternal Darkness* utiliza o relógio interno do GameCube?

DD: De várias maneiras. Uma delas é a aleatoriedade dos efeitos de sanidade. É por isso que você vê efeitos diferentes em relação a outras pessoas, pois você está jogando em um horário diferente. Também o utilizamos para dizer ao jogador quanto tempo já jogou.

EGM: O que determina se você pode ou não gravar? Em alguns pontos isso parece óbvio, em outros não.

DD: Se houver um inimigo na sala ou se você estiver preso em algum canto com chances de morrer, não é permitida a gravação. Caso contrário, sim. Às vezes, não é tão óbvio, a não ser que você ande pela sala para ver se há algum zumbi por perto.

EGM: Veremos um Eternal Darkness 2? Qual o futuro da Silicon Knights?

DD: No momento, não estamos prontos para falar sobre nosso próximo projeto. Todavia, se *ED* se tornar popular e os jogadores quiserem, o universo é bem amplo e existe espaço para centenas de seqüências.

Segredos da sanidade

Pedimos a Dyack que compartilhasse conosco alguns dos segredos e estratégias de *ED* que você possa ter deixado escapar quando jogou. Eis o que ele nos contou:

A DIFERENÇA ENTRE OS ALINHAMENTOS: O alinhamento que você escolhe como Pious Augustus no começo, muda algumas coisas no game, como no caso do Greater Guardian que você enfrenta no final do capítulo de Peter Jacob. Mas existem outras diferenças. "Escolhendo Chattur'gah (vermelho), você verá um certo tipo de criatura que não estará em nenhum outro alinhamento. O mesmo acontece com Ulyaoth (azul) e Xel'lotath (verde). Ulyaoth enfatiza a magia e com ele fica meio difícil lançar muitos feitiços, enquanto Chattur'gha enfatiza mais a força física (os monstros são mais difíceis de serem mortos, pois possuem mais HP), e com Xel'lotath ocorrem mais danos à sanidade."

COMO USAR OS FEITIÇOS CERTOS NO MOMENTO CERTO: "Shield, Magick Pool (com o nível mais alto que você puder usar) e Damage Field são bastante úteis. Você vai simplesmente voar pelo jogo usando combinações desses feitiços. E depois de pegar a runa Mantorok (roxa), você pode detonar tudo. "Para sua informação, a runa Mantorok está atrás de uma passagem secreta no capítulo de Lindsey (invoque um Trapper para pegá-la)."

FIQUE A SALVO DOS BONE THIEVES: No começo do capítulo de Peter Jacob, você não tem nenhuma arma eficiente e está sendo caçado por grupos de Bone Thieves. "Depois de pegar a espada, as coisas ficam mais fáceis. E se você usar Shield, os Bone Thieves não podem grudar em seu corpo. Eles tentam pular em cima de você e são repelidos imediatamente. Aí você tem mais tempo para mirar e matá-los."

Ele tinha apenas 20 anos, quando assumiu o império macedônico e mais tarde se tornou o mais célebre conquistador do mundo. Com um dos melhores exércitos da antiguidade e sua extraordinária habilidade e coragem, conquistou territórios e chegou aonde nenhum outro havia chegado. Enfrentou com bravura bárbaros, legiões gregas, persas e povos egípcios. Foi coroado faraó, declarado um deus e sonhava ser o maior guerreiro de todos os tempos.

Alexandre, o Grande

Imperador da Macedônia

Agora é a sua vez.

NINTENDO GAMECUBE™

BORN TO PLAY.

Você

▪ LANÇAMENTO OFICIAL ▪

Só a versão oficial tem assistência técnica, garantia e manual em português.

A INFLUÊNCIA DE *DRIVER 3* E *GRAND THEFT AUTO*

Agora que a Reflections terminou *Stuntman*, pode se concentrar na próxima continuação da popular série *Driver*. O sucesso de *Grand Theft Auto III* no gênero afetou o desenvolvimento de *Driver 3*? "*GTA* é um game muito diferente", diz Edmonson. "É bem divertido, mas tem um visual muito cartoon. Em contrapartida, *Driver* sempre teve uma sensação e um visual muito realistas. Se você observar *Driver 2* e 3, e a maneira como nós aperfeiçoamos a série, fica óbvio que a próxima versão vai melhorar ainda mais."

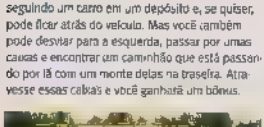
Depois do jogo: Stuntman

Durante as últimas semanas você jogou *Stuntman* até criar calos, executando seqüências cinematográficas depois de um duro expediente de trabalho. Mas você ainda não alcançou seu potencial máximo. Encalhado em uma fase? Continua parando na pista por causa de obstáculos difíceis? Nossa conversa com o diretor Martin Edmonson, da softhouse inglesa Reflections pode até lhe dar uma forcinha.

EGM: Houve algum grande truque que acabou não entrando no game final?
Martin Edmonson: Há uma perseguição no filme "Operação França" em que Gene Hackman dirige um Pontiac GTO e atropela alguém com um carrinho de criança. Isso é inesquecível para mim, mas poucas pessoas viram.

EGM: Alguns dizem que o game é muito repetitivo e frustrante. Qual sua opinião sobre isso?
ME: Depende. Se você faz trinta ou quarenta tentativas para finalizar uma seqüência, então, eu acho que isso pode ser frustrante. Nós tivemos que balancear isso em relação àquelas pessoas que vêem pelas seqüências em três ou quatro tentativas, passeando pelo game rapidamente. Há muitos exemplos em que você não precisa ir atrás dos ícones se não quiser e ainda assim pode chegar ao final. Um deles é em Louisiana, onde há um espaço para pular pelo trem. Você pode simplesmente parar na rampa, esperar o trem passar e, então, completar a seqüência.

EGM: Nossa. Não pensamos nisso...
ME: Há também aquele em que você está perseguindo um carro em um depósito e, se quiser, pode ficar atrás do veículo. Mas você também pode desviar para a esquerda, passar por umas caixas e encontrar um caminhão que está passando por lá com um monte delas na traseira. Atravesse essas caixas e você ganhará um bônus.



EGM: Notamos que a física é bem realista, embora existam momentos em que atravessamos alguns barris ou caixas e eles ficam presos embaixo dos pneus.
ME: Tenho que admitir que isso foi um pouco frustrante. Existem pequenas coisas que você pode fazer. Se você estiver indo em direção a uma pilha de caixas e perceber que vai subir por elas, solte levemente o acelerador no momento em que as atingir. Isso faz com que o bico do carro abaixe um pouco, pois o peso muda de trás para a frente. Então, o bico inclina levemente e reduz o espaço entre a parte de baixo do carro e o chão, o que faz com que ele aja como se fosse um trator e tire da frente qualquer coisa que esteja no caminho.

EGM: Uma coisa que tentamos fazer no Stunt Constructor foi levar nosso carro para o meio da galera, mas não conseguimos. Por quê?
ME: Isso foi algo deliberado, pois recentemente aconteceram alguns acidentes em esportes automobilísticos com carros ou peças de carros indo pra cima da multidão e matando pessoas. Eu sabia que os jogadores iriam tentar fazer isso, então, o que fizemos foi colocar uma parede artificial no caminho. E isso também acarretaria em uma série de outros problemas, se permitíssemos que um carro fosse para lá, teríamos que pensar sobre o que aconteceria depois que ele chegasse. Mas existem outras coisas um pouco menos dramáticas que você pode experimentar, tentar pular sobre os espaços que separam os prédios ou então pilotar sobre as muradas desses prédios se conseguir colocar uma rampa no ângulo certo, por exemplo.

EGM: Existe um *Stuntman 2* planejado?
ME: Não somos tão organizados assim. Sempre criamos um game com uma seqüência meio que na cabeça. Tentamos nunca esgotar as possibilidades, caso contrário, não haveria mais o que fazer. Cobrimos algumas áreas das seqüências cinematográficas, mas ainda existem áreas enormes a serem cobertas. Portanto, potencial para uma seqüência existe.

Duas imagens ... na internet, mostrando ... troféus de *Super Smash Bros.* ... sem o capacete (à esquerda). Que diabo é isto? Ouça bem: ... O irá se pronunciar a respeito.

... não conseguirá estes troféus usando arquivos de Save de *Mario Sunshine* e ... *Prime*. Foram brindes ... *Smash* ... lojas de brin... Japão, ...

Quartermann - O fofoqueiro dos games

Olá, amigos. Bem-vindos para mais uma rodada de notícias do Quartermann! Antes de mais nada, curtiu o espaço novo? A culpa é sua, que encheu a caixa postal da EGM com pedidos e ameaças querendo mais espaço para o seu amigão fofoqueiro. O Q agradece, do fundo do coração. Mas vamos aos rumores:

Sega procura empresas para comprar

...ante)· você não deve prestar muita atenção ao lado empresarial dos videogames, mas se o faz, já ouviu esta por aí. A **Sega** ...asa do Sonic, procura empresas para colocar sob suas ... ar sua vida rumo ao topo. Algumas das companhias que podem entrar nessa: **Infogrames**, **Midway** e a **THQ**. Os nomes **Reflections** e **Rare** também foram mencionados. Qual será assimilada? Bom, não posso revelar essa informação ainda. Mas não seria estranho ver o nome ... **Mar**... jurisdição da **Sega**? Vivemos, mesmo, dias muito loucos, amigos.

Acabou a festa dos Pokémon

Não ... muito nos últimos tempos). Estou falando sobre um joguinho que você deve conhecer como **Meowth's Party** ou, mais recentemente, pelo nome de **Pichu Bros. Party Panic**. Se não lembra, dê uma olhada na tela ao lado. Lembrou? Legal, vamos continuar. Esse jogo foi exibido inicialmente na Spaceworld, da **Nintendo**, no Japão, dois anos atrás, na apresentação do GameCube. Estava lá para mostrar o que o console era capaz de fazer. O plano era transformar esse no primeiro game **Pokémon** para a nova máquina. E o jogo estava mesmo na lista de lançamentos até há pouco tempo, embora tenha sido dito que não seria exatamente um game, mas uma espécie de filme interativo estrelado pelos Pokémon. Mas a verdade é que ele foi oficialmente ... anunciado. Sim, sim, I eu sei que vocês estão com muita, muita raiva ...

Ico Parte 2

Lembra-se do **Ico**, aquele jogo do PS2 ... saiu há um tempo? Claro que não ... ele foi um fiasco de vendas em vários países. Enfim, o lance é que a Famitsu, ... revista japonesa especializada em games, publicou um anúncio de duas páginas da equipe que ... **Ico**, chamando candidatos para ajudar na produção de seu próximo jogo. A má notícia: você mora no Brasil, não fala japonês e o máximo que sabe programar é o videocassete. Então, nem tente se candidatar. A boa notícia é que o misterioso novo projeto (se minha fonte estiver certa, e normalmente está) é exatamente a seqüência de **Ico** ...uau!). Enquanto ... ntemente a chegada do jogo, temos aí acima uma imagem do anúncio japonês para você dar uma babadinha.

E a Nintendo Online?

Parece que o futuro será promissor para aqueles que querem se entregar às maravilhas da jogatina Online. A **Nintendo** ainda não anunciou sua estratégia para os jogos Online, mas os rumores dizem que joguinho o mundo vai tremer. Um dos primeiros games para jogar em rede deverá ser uma versão de **Mario Kart** ainda para o primeiro semestre de 2003. Já tem gente dizendo que logo na seqüência surge **Mario Party Online** e também **Animal Crossing**. Nos escritórios japoneses da Nintendo também se fala de um ta... de **GameCube Wars**, que seria uma continuação de **Advance Wars**, do GBA. Agora sim.

Bom, isso é tudo o que tenho para este mês. Agora posso, finalmente, voltar para mais um pouco de Super Mario Sunshine. **Este está sendo bom para jogos do mesmo estilo, afinal temos Mario, Blinx, Sly Cooper e Ratchet & Clank. É isso aí. Mês que vem tem mais.**

Equipamentos e acessórios

Embalados para viagem

Se você for levar seus queridos consoles em alguma viagem, nada melhor do que fazer isso com estilo, não é verdade? Temos aqui duas opções bem interessantes para você carregar seu fiel companheiro de jogo: à direita, o Go Mobile Kit, da InterActe, ideal para abrigar seu GameCube com todo o respeito e conforto que ele merece. Abaixo, a videogame Backpack da InterAct, perfeita para o seu... bem, para qualquer coisa que você queira carregar, o trenó é realmente gigantesco, super reforçado e cheio de bolsos.

Testamos o SwanCrystal da Bandai

É bom abrir o olho, Game Boy Advance – há um novo portátil na área. A Bandai lançou no Japão a terceira geração de seu console portátil WonderSwan, o novo e melhorado SwanCrystal. Nas cores vermelho (se bem que está mais pra rosa) e azul, o aparelho tem uma tela maior, no formato horizontal. Mas será que o pequenino, que conta com o apoio de produtoras como a Square, Sega e Sony tem o que precisa para ameaçar o reinado do GBA da Nintendo?

O hardware: O SwanCrystal parece uma versão mais magra do Game Boy Advance, com um botão direcional extra colocado de uma forma que se possa segurar o aparelho tanto horizontal como verticalmente – uma boa para fãs de games de tiro ou de puzzles. O design compacto impressiona, mas o console não é, nem de perto, tão confortável nas mãos quanto o GBA, e você ainda precisa comprar um acessório à parte para poder usar fones de ouvido, que é drogal. Embora a tela tenha melhorado muito em relação aos modelos anteriores, ainda é escura demais, deixando alguns games ruins de se enxergar sem luz adicional.

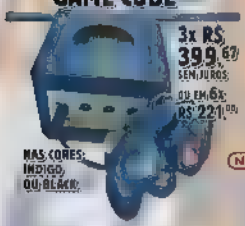
O software: O SwanCrystal foi lançado junto com alguns games bem interessantes, como *Arc The Lad* (da Sony) e *Front Mission* da Square, mas a lista de futuros lançamentos deixa um pouco a desejar, com menos de uma dúzia de games chegando às lojas nos próximos seis meses. Mas como o sistema é compatível com os modelos anteriores do WonderSwan, o catálogo acaba incluindo jogos como *Final Fantasy* I e IV da Square, alguns bons títulos da Capcom, como *Ghosts n Goblins* e *Mega Man & Bass*, além do clássico *Golden Axe*, da Sega.

O veredito: Então, o novo console da Bandai merece a atenção dos jogadores? Bem, não. Mas ainda assim, é algo que os gamers mais radicais do console não deve ser lançado em nenhum outro país além do Japão podem que ter importar, só pra se gabar com os amigos.

John Riccardi

UMA NOVA GERAÇÃO DE GAMES ESPERA POR VOCÊ NA DIRECT SHOPPING

GAME CUBE



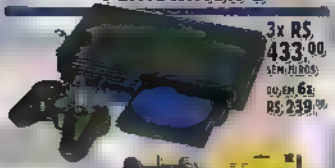
3x R$ 399,67 SEM JUROS
OU EM 6x R$ 221,00

NAS CORES: INDIGO, OU BLACK

LUIGI'S MANSION | WAVE RACE: BLUE STORM | NBA COURTSIDE 2002 | PIKMIN | ETERNAL DARKNESS | SUPER SMASH BROS.

3x R$ 76,33 OU EM 6X R$ 42,00 CADA

PLAYSTATION 2



3x R$ 433,00 SEM JUROS
OU EM 6x R$ 239,00

CONTROLLER PS2: 3x R$ 46,34
CARTÃO DE MEMÓRIA PS2: 3x R$ 46,34

ARMORED CORE 3 | MOBILE SUIT GUNDAM: FEDERATION VS ZEON | KINGDOM HEARTS | SUMMONER 2 | TEKKEN 4

ROBOTECH: BATTLECRY | ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY | 3x R$ 79,67 OU EM 6X R$ 44,00 CADA | RIDING SPIRITS | COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

XBOX

3x R$ 466,33 SEM JUROS
OU EM 6X R$ 257,00

CONTROLLER XBOX: 3x R$ 59,67

QUANTUM REDSHIFT | ROBOTECH: BATTLECRY | LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING | DEATHROW | CONFLICT: DESERT STORM

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE | DEAD TO RIGHTS | 3x R$ 79,67 OU EM 6X R$ 44,00 CADA | BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON | GUN METAL

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

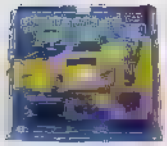
www.dshop.com **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO DE211A

supere todas as expectativas

GAME OVER
NEM PENSAR



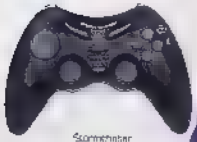
Sharkwight Survival Kit

All-In-One FunPak

Dragster Kit

Videogame Trainer

SuperPad para Game Cube

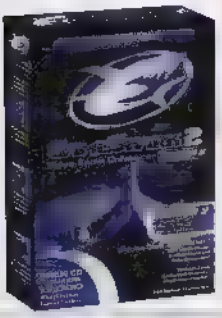


Scorpionfighter

Dual Impact 2

Controle Remoto Master com fio para DVD

Mobile Monitor



GameShark 2 para Playstation

Case para Game cube

Pro Memory 2x para Gamecube

Sharkwight

não importa onde, voce joga em qualquer
acessórios para todos os consoles para você enfrentar

Formas de Pagamento

?!! você é o número 1

o resto corre para tentar chegar junto

Psam Memory 8mb

PowerPad

Cabo S Video/AV

Payback

Playline Link Cable

Mobile Monitor
para Game Cube

AC Adapter

Light Magnifier

GBAGuard

Dolby™ Digital Speaker System

PsyLink X4 Link Cable

Todos os jogos para PlayStation 2/Online PlayStation 2

Todos os jogos para Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance

Todos os jogos para x-Box

lugar do mundo
qualquer um em qualquer lugar

NC games

11 6236-1157

Encomende agende o quando São Paulo ou mocoboy. Despachamos para todo o Brasil via sedex

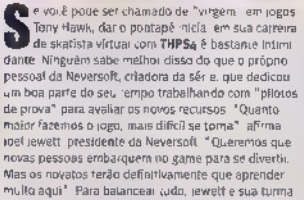
Previews Tony Hawk's Pro Skater 4

Produtora:	Activision O2
Desenvolvido por:	Neversoft
Jogadores:	1-2 (1-8 Online)
[illegible]	[illegible]
% Detonadeira:	50%
Lançamento:	Novembro de 2002
Outras plataformas:	GameCube, Xbox
Site:	www.activision02.com
A boa:	Clássico modo de jogo acessível com direito a novos recursos.
A [illegible]	[illegible]

Hawk's Pro Skate você realmente precisa?

E a pessoa natural:	Confira as novas animações, é brutal.

Se você pode ser chamado de "virgem" em jogos Tony Hawk, dar o pontapé inicial em sua carreira de skatista virtual com **THPS4** é bastante intimidante. Ninguém sabe melhor disso do que o próprio pessoal da Neversoft, criadora da série, que dedicou uma boa parte do seu tempo trabalhando com "pilotos de prova" para avaliar os novos recursos. "Quanto maior fazemos o jogo, mais difícil se torna", afirma Joel Jewett, presidente da Neversoft. "Queremos que novas pessoas embarquem no game para se divertir. Mas os novatos terão definitivamente que aprender muito aqui." Para balancear tudo, Jewett e sua turma tiveram de voltar à prancheta e repensar o que faz Tony ser radical. Com isso eles conseguiram um THPS mais amável: uma das facilidades especiais para novatos está no aprendizado para se fazer curvas, mantendo o leitão hardcore para satisfazer os mais experientes. O desenvolvimento mais significativo deste game está no novo sistema de pontuação livre que lhe dá um controle sem precedente sobre sua carreira. Em vez de forçar você a jogar o modo Career de um jeito frenético e com um limite de tempo contado, esta versão lhe dá tempo livre para ir às ruas e fazer o que bem der na telha.

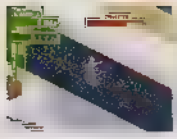


Mas isso não significa que o jogo é mole. Para avançar para áreas não liberadas, você continua tendo de demonstrar habilidade e completar as provas (mesmo que limites de tempo e desafios individuais continuem sendo aplicados com variações). A diferença é que, agora, você escolhe seus objetivos escolhendo um dos personagens que irá usar em cada um dos níveis. "Essa era a maneira que queríamos que fosse o *Tony Hawk Pro Skater* original", diz Scott Pease, produtor dos títulos *THPS*. "Buscamos fazer um jogo aberto, porque uma de nossas inspirações sempre foi um velho game de Arcade chamado *720°*." Alcançar seu objetivo lhe rende pontos de habilidade ou grana. Como nos jogos anteriores, os pontos de habilidade liberam áreas novas. Com dinheiro, você destrava apenas os segredos que quer ver. "Não forçamos você a realizar toda prova", diz Jewett. "Há sempre coisas que os jogadores não sabem ou simplesmente não gostam, e não achamos que isso seja muito divertido a longo prazo." No ano passado Tony introduziu o movimento Revert, que transfor

MINIGAMES

Tony Hawk's Pro Tennis

Oh, primeiro Solid Snake fazendo truques em um skate e agora Tony Hawk jogando tênis. O que virá em seguida? Lara Croft em seu próprio game de puzzle? Cada uma das gigantescas áreas em *Tony Hawk's Pro Skater 4* tem, pelo menos, um minijogo de algum tipo. Vá até as quadras de tênis na área da faculdade, por exemplo, para soltar sua parte Kournikova ou (se a Neversoft tiver tempo para implementar) ir até o asfalto para um pequeno batebola com os locais. Vencer esses minigames garante bem, absolutamente nada. "São apenas minigames para relaxar e distrair", diz o produtor Scott Pease.



RAÍZES

Relembrando a época em que nós da EGM Brasil éramos apenas projetos de gente, os games de skate ávidos um bom chute no traseiro de um velho Arcade da Atari chamado *720°*, uma divertida máquina que exigia tanta habilidade como imaginação. Os criadores de *THPS* orgulhosamente reconhecem esse game como a maior influência em *THPS 4*.

PS2

TONY HAWK ONLINE

Skate Online Não é Crime

THPS4 permite até oito jogadores para descobrir juntos alguns macetes Online. A Neversoft incluiu uma "Lista de Amigos" para ajudar na criação da sua própria relação de colegas e deixar você saber quando estão Online. Eis os modos em que você irá competir:

TRICK ATTACK: Tente marcar mais pontos em tempo limitado. Este modo é melhor com oito traseiros em tirnes de dois cada um. Ah, sinta-se à vontade para latir um cada um deles para derrubá-los do skate.

SLAP: Como o próprio nome sugere, este é o caminho de morte do *THPS4*. Passeie por onde a fase e chute a bunda dos outros para ganhar pontos. Jogue como o *Twisted Metal: Black*, mas sem as armas ou mísseis.

KING OF THE HILL: Bata nos skatistas com a coroa, agarre-a e segure o máximo que você puder. No modo "Team", use seus colegas como defensores para deter o ataque de aparentes que só querem roubar sua glória.

GRAFFITI: Pegue qualquer objeto na fase para transformar em sua cor. Quanto maior a sua pontuação para este combo em particular, mas difícil será para os outros roubarem seu território.

GOAL ATTACK: Uma louca e insana corrida para completar o maior número de missões possível durante um tempo determinado. Mas atenção: só é possível acessar objetivos que você tenha completado no modo "Career".

mava combos aéreos em truques para um número assombroso de pontos. Os fãs chiaram. "Percebemos que jogadores mais experientes batiam facilmente os recordes usando Reverts" contou Iewett. "então fizemos um modo Career absurdamente maior, com objetivos, além de simplesmente juntar pontos." *THPS 4* também traz duas novas técnicas: o Recovery e a Spine Transfer. Recovery o salva caso tenha perdido a reentrada na rampa, enquanto Spine Transfer lhe permite pular de uma rampa a outra sem tocar no chão primeiro. Ambos são refinamentos sutis do arsenal de *THPS*, com liberdade para você adaptar seu estilo.

Os fãs mais experientes, que buscam uma dose de masoquismo, ficarão satisfeitos em saber que *THPS 3* não é um passeio pelo parque. Depois de completar algo em torno de vinte e tantas mais de 200 missões, o jogo oferece alguns desafios realmente complicados. Iewett conta que o game manterá o jogador ocupado por cerca de um ano no quesito replay. Depois, há sempre *Tony Online*. Quando se fala em *Tony Hawk Online*, Iewett tem algumas contas a acertar com a EGM. Lembrando em uma edição anterior proclamamos *SOCOM: U.S. Navy SEALs* como o primeiro jogo Online para o PS2. Oops. Falha nossa. A última versão de *Tony* já era um título Online com capacidade total. "Descobrimos o caminho das pedras" com uma de servolvedora. Estávamos muito esperançosos com os planos Online da Sony. E quando o adaptador de rede do PS2 foi deixado de lado, ficamos sem nenhum suporte" lembra Iewett. Mas agora, com o PS2 interessado na explosão de jogos pela internet, a Neversoft está de novo na parada para fazer a sua parte.

Concebido na mais nova tecnologia de jogos Online, *THPS 4* duplica o número de jogadores de quatro para oito e ganha novos modos de equipes. "Houve uma época quando você estava Online em que havia pessoas realmente boas, o jogo perdia a graça", Pease revela. "Com o jogo em equipe, removemos essa barreira. Você pode continuar a ter a sensação de contribuir com a vitória, mesmo se for apenas um iniciante."

Apesar de todas essas melhorias, realmente precisamos de um game *Tony Hawk* todo ano? "Sim, estamos clientes da síndrome de seqüências" diz Pease. "E tentamos, de todas as maneiras, reinventar todo ano. É quase uma maldição, porque as pessoas têm expectativas a cada novo jogo." Iewett acredita que o truque é oferecer inovações. "As pessoas imaginam que atingimos o limite da originalidade com esta série" conta. "Honestamente, há toda uma lista de coisas que não acrescentamos a *Tony 4* e que adoraríamos colocar em futuros jogos *Tony Hawk*." Hmm, definitivamente é bom esperar novas seqüências.

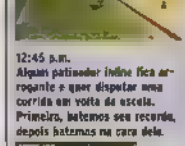
Che Chou

NOVOS OBJETIVOS

Um dia em sua vida

THPS4 se livra daquele limite de tempo chato que havia no modo Career para lhe dar a liberdade para jogar. Aqui vai o que fizemos em nosso primeiro dia na Universidade Tony:

10:30
Depois de dar uma boa olhada nas garotas da redondeza, alguns tapas nos ombros nos impiora que avisemos os outros skatistas sobre o policial Tom antes que sejam pegos. Um corrida curta acontece. O cafe da manhã ainda passava no estômago.



12:45 p.m.
Algum patinador inline fica arrogante e quer disputar uma corrida em volta da escola. Primeiro, batemos seu recorde, depois batemos na cara dele.

2:00 p.m. Um amigo novo é arrastado por um bando de jovens de fraternidade. Tempo para visitar Abercrombie e Fitch para dar o troco.

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Produtora:	EA Games
Desenvolvido por:	Eurocom/EA U.K.
Jogadores:	
Gênero:	Aventura
[illegible]	[illegible]
Lançamento:	15 de novembro de 2002
Outras plataformas:	GameCube, Xbox
Site:	www.ea.com
[illegible]	[illegible]

manta produzido, som e jogabilidade que recriam as sensações do livro.

A mais: O carro voador devia ter sido deixado no chão da sala de edição.

E as piadinhas nerds: Bim gosmo se agitando ao lado de um celeiro é uma verdadeira bizarrice.

O fenômeno Harry Potter dividiu o mundo em três classes distintas: 1. maníacos por Potter de todas as idades que têm os livros e amam o filme, 2) fãs discretos que secretamente gostam do livro, mas não gostam de ficar espalhando isso por aí e 3. os céticos e cansados de tanto ouvir falar em Potter que se recusam a sucumbir ao forte apelo do bruxinho. Se você se encaixa na primeira classe, já deve ter encomendado o jogo. Mas se ainda continua inseguro em mergulhar fundo na onda Hogwarts, este novo game do personagem pode levá-lo para o lado da magia.

Já publicamos um preview da segunda aventura de Harry Potter. Um coloridíssimo jogo inspirado em *Zelda*, criado tanto para jovens como para adultos. Ele se encaixa perfeitamente no Cube e, por sorte, também no Playstation 2 e Xbox. A dedicação da Electronic Arts em produzir um título multiplataforma e inovador fez com que a empresa não conseguisse produzir um jogo para PS2 do primeiro filme. Mas o tempo extra parece ter compensado. Trata-se do mesmo game feito para os três sistemas (com algumas pequenas e sutis diferenças), e segue fielmente a história do livro, dando-lhe a chance de ser Harry Potter durante seu segundo ano na escola de magia e bruxaria de Hogwarts.

A história mostra Harry envolvido na abertura da Câmara Secreta, uma catacumba escondida embaixo da escola. Uma vez aberta, coisas assustadoras começam a acontecer com os colegas do bruxo, e

O VIZINHO DE HARRY

A hora da coruja

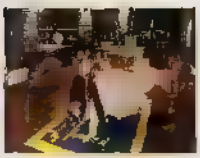
No ano passado, muitos fãs ficaram desapontados com a quase completa exclusão de Hedwig, a coruja branca, companheira inseparável de Harry, tanto no filme como no jogo baseado em "Harry Potter e a Pedra Filosofal". Não temos certeza por que ela foi deixada tão de lado, mas agora, é parte importante do jogo. Além de entregar cartas para nosso herói, ela também pode ser persuadida a descobrir áreas secretas se você tratá-la bem.

Os fanáticos por Potter podem até querer ter sua própria coruja mágica, mas atenção: antes de sair em busca da ave, saiba que não é um bom bicho de estimação e configura posse ilegal em vários países.

7.5 milhões

O MENINO SABE BRUXO

É o número de unidades vendidas apenas nos Estados Unidos – dos jogos baseados em "Harry Potter e a Pedra Filosofal"



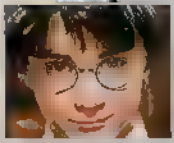
Harry e seus amigos precisam entrar em ação para desvendar o mistério. A autora J.K. Rowling trabalhou diretamente com a equipe de desenvolvimento do jogo para garantir uma perfeita transposição das páginas do livro para o game. E os produtores do segundo filme (que será lançado no mesmo dia que o jogo) também colaboraram para criar um estilo visual fiel. Apesar do game não contar com as vozes dos atores do filme, os dubladores escolhidos oferecem uma excelente imitação.

Então, você deve ter chegado à conclusão de que **TCOS** é simplesmente mágico... mas como é o jogo propriamente dito? Exploração e combate mágico são os principais objetivos da missão de Harry. O modo de jogo lembra bastante a série *Zelda*, mas os puzzles, duelos de bruxos e as cenas de vôo das vassouras injetam uma sensação única para quem já está acostumado ao território ação/RPG. Você tem o Campus de Hogwarts inteiro para explorar: pode sair de uma escondido no meio da noite, subir até o telhado e voar ao redor do castelo com sua vassoura mágica. E mais: este game oferece uma temporada completamente jogável de Quadribol, o esporte favorito dos bruxos do mundo inteiro. O game é ludicamente feito para agradar à legião de fãs. E felizmente consegue converter alguns dos infelizes trouxas (e se você se ofendeu, você NÃO é um fã) resistentes à febre Potter.

Shane Bettenhausen

A INVASÃO POTTER

Sete vezes Harry



No ano passado, a EA lançou jogos Harry Potter em quatro plataformas (GBA, GBC, PSOne e PC). Este ano, a empresa planeja bater todos os recordes com o lançamento de desta nova aventura em nada menos que sete sistemas diferentes: PS2, GameCube, Xbox, PSOne, GBA, GBC e PC.

Os games para os consoles de nova geração são praticamente idênticos, mas todas as outras versões são completamente diferentes. Então, um verdadeiro (ou insano) fã de Harry pode ter cinco jogos distintos baseados no segundo filme que será lançado em novembro. Claro, pode esperar que teremos reviews de todos os sete

DIVISÃO DOS GRIPOS

No ano passado, no Japão, a Sony lançou uma versão bizarra de *Ape Escape* chamada *Pi-posaru Zoo*, na qual o objetivo era (literalmente) arrastar as calças de nada menos que zero macacos usando seu aspirador de pó. Apesar da idéia... há, bem... criativa, o jogo não vingou e fracassou. Por isso, nasceu a seqüência "de volta às origens" que você vê aqui.

Ape Escape 2

[illegible]	[illegible]
Desenvolvido por:	Sony CE.
Lançamento:	[illegible]
[illegible]	[illegible]
% Pronto:	95%
[illegible]	[illegible] no Japão
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] estavam querendo lançar esta seqüência nos Estados Unidos
[illegible]	[illegible] muito desde o primeiro.
E a pessoa enfiada:	O que lhe parece uma ameaça de mais de 200 quilos vestindo um fio dental?

Búfalos mecânicos, tanques de guerra e robôs gigantes: a macacada sabe onde arrumar máquinas

Na maioria dos games, a personagem principal recebe maiores atenções. Em *Ape Escape*, o tutu sobra os macacos. Até mesmo os congelados

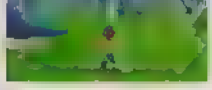
Antes de *Super Monkey Ball* entrar em cena o jogo preferido da garotada chegada numa dose diária de satisfação simia era *Ape Escape*. Com um sistema de controle único que usava todos os recursos dos dois dysticks analógicos (um controlando seu personagem e o outro seus apetrechos) e um elenco de mais de 200 macacos diferentes munidos de seus inseparáveis capacetes, *Ape Escape* deu sangue novo ao já surrado gênero, cansado daquelas cópias fuleiras de *Super Mario 64*. **Ape Escape 2** é o que você poderia chamar de "sequência segura". Parece praticamente idêntico ao original, sem nenhuma grande mudança ou novidade no modo de jogar. O primeiro jogo não era tão divertido até você pegar o espírito da coisa, isso pode ser visto como um grande ponto negativo, mas que pode ser facilmente considerado como um "desapontamento menor". Mais uma vez, o objetivo do jogo é viajar pelo tempo por vários estágios temáticos (uma ilha egípcia, uma cidade veneziana, um castelo japonês, etc.) em busca de macacos para capturar com sua Time Net. No caminho, você ganha acesso a engenhocas que vão ajudá-lo, incluindo as oito que havia no jogo original, com o acréscimo de outras três. Os controles foram levemente ajustados, e você agora conta com um parceiro – um bebê macaco – à sua disposição, mas o resto está praticamente igual ao primeiro jogo.

A única área que recebeu um tratamento visual é a Time Station, essencialmente seu quartel-general. Graças a uma nova máquina de prêmios no lobby, você pode destravar uma batelada de coisas legais (sendo as batatas que você coleta, incluindo faixas musicais, videoclipes, histórias curtas, minigames e muito mais. Embora não seja bacana e inovador como o original, *Ape Escape 2* continua sendo prazeroso de se jogar e outro bom exemplo de que nos videogames – assim como na vida real – o lema "macacos = diversão" funciona bem.

John Ricciardi

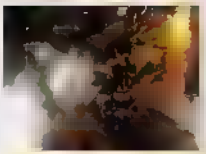
MACACOS POR AÍ

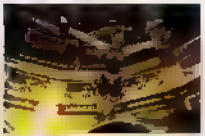
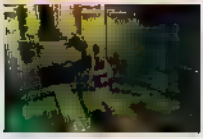
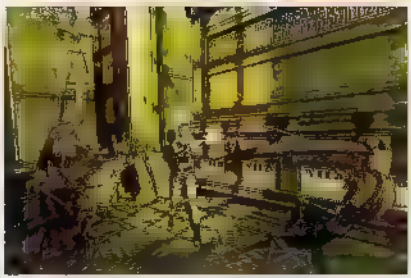
Como aconteceu no primeiro jogo, *Ape Escape 2* oferece três minijogos que você pode liberar. Desta vez, além de coletar as moedas Specter para abri-los, você precisa ganhá-las apostando na máquina de prêmios que fica na Time Station (inserindo dez chips você ganha um prêmio aleatório). Os três jogos incluem um simples, porém divertidíssimo, clone de *Dance Dance Revolution* (à esquerda), um evento radical de subir em corda (acima, à esquerda), e um surpreendente game de futebol "cinco contra cinco" com direito até a substituições.



Tomb Raider: The Angel of Darkness

Ebdos • Novembro de 2002 • Também para: PC Finalmente algumas telas novas do próximo Tomb Raider. Tá vendo o cara engomadinho em algumas delas? Seu nome é Kurtis Trent, e você poderá jogar parte do game com ele. Kurtis usa armas como cara, mas também um Glaive (um tipo de faca estreia do Krull). E como o cara tem algumas habilidades mágicas, ele é capaz de controlar o fogo no ar.



PREOWNED

GAMES & CIA

TUDO PARA VIDEO GAME

TEMOS TODOS TIPOS DE JOGOS

ADVANCE

ModChip inside

Vendas em atacado

O melhor preço em games
Enviamos para todo Brasil

Tel: 227-0009/3315-9276/3315-9570

O HOMEM DO CARRO NEGRO

Em respeito à família e à memória do piloto e ex-campeão de NASCAR Dale Earnhardt (morto em um acidente no ano passado) a EA Sports não o colocou no último game NASCAR. Mas este ano, o carro preto está de volta, como um piloto secreto de *Thunder 2003*

X-Men Next Dimension

Activision • Outubro de 2002 • Também para: PS2, Xbox — Não deixe o nome enganá-lo. Esta é a sequência do Mutant Academy 2 do PSOne. Seus mutantes favoritos entrarão em combate inspirados nos quadrinhos. Espere por combate aéreo, por arenas enormes com vários andares (você pode atirar nos oponentes através das paredes para chegar a novos locais). Patrick "prof. Xavier" Stewart está presente como narrador.

Haven: Call of the King

Midway • Novembro de 2002 • Também para: GC, Xbox — Haven é a primeira parte de uma trilogia ambiciosa: COTK centra-se na tentativa do herói de libertar seu povo do domínio tirânico do perverso Lord Netch. A Traveller's Tales espera combinar a mecânica tradicional de um game de plataforma com elementos de combate, tiro, exploração espacial e veículos para criar uma bela aventura em 3D.

NASCAR Thunder 2003

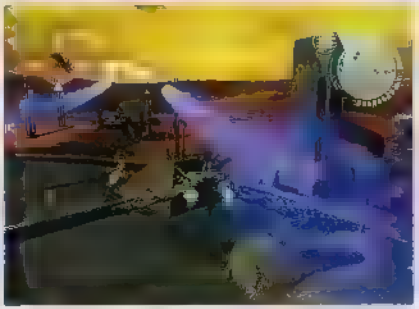
EA Sports • Outubro de 2002 • Também para: GC, Xbox — O novo Thunder apresenta um modo Career muito mais complexo. Agora você tem que arrumar patrocinadores para pneus e outras coisas, além de comandar a equipe toda e deixar todo mundo feliz ao longo da temporada. Os fãs também descobrirão os modos Shootout, Daytona Twin 125s e até a corrida All Star, tudo inédito até o momento em games NASCAR.

OLHA SÓ O RAPTOR...

Puxa, como você cresceu, querido Velociraptor. Nosso amigo carnívoro realmente mudou bastante desde seus primeiros dias de *Turok: Dinosaur Hunter* no Nintendo 64. Olha só agora. Todo crescido e pronto para rasgar a gente ao meio. Fofo, não?

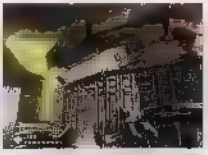
Defender

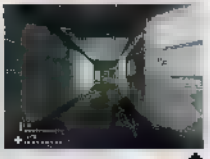
Midway • Final de 2002 • Também para GC, Xbox — Você ainda ataca naves e salva humanos, mas isso é tudo o que este remake tem em comum com o clássico que jogamos no Atari. Ele dá mais ênfase à estratégia e desafia você (e um amigo no modo cooperativo) a posicionar forças terrestres para defender suas bases. Você também pode melhorar sua nave com blindagem, armas e outros itens entre as missões.



Turok: Evolution

Acclaim • Setembro de 2002 • Também para GC e Xbox — Dinossauros nunca envelhecem. Ou é o que parece quando a Acclaim traz sua franquia para os consoles de nova geração. Algumas características incluem missões aéreas em que você controla um pterodátilo e o S.D.S. (Squad Dynamics System, um sistema que permite procurar Raptors pela floresta com um exército de soldados. Evolution tem tudo para ser um sucesso: imagens deslumbrantes, bela capacidade sonora, modos Multiplayer, monstros inteligentes e sistemas de combate aéreo e terrestre bem equilibrados. Os ingredientes certos estão todos lá. Aguarde nossos reviews no próximo mês.





Alter Echo

THQ • 2003 • Também para Xbox — Você está olhando estas telas e se perguntando "Que diabo é isto?" Não o culpamos. Este é Alter Echo, um jogo de ação que coloca você em um planeta onde a superfície orgânica está viva e é hostil. Para sobreviver, você conta com três formas diferentes - Melee, Gun e Stealth - e dê um tempo para compor uma lista longa de ataques. É estranho, mas definitivamente, no bom sentido.

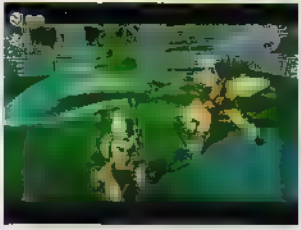
Star Fox Adventures

Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Rare
Jogadores:	1
Gênero:	Aventura
% Terminado:	95%
Lançamento:	23 de setembro de 2002
Site:	www.nintendo.com

[redacted] cabe com a raça dos dinossauros e ainda parece folgado enquanto faz isso.

[redacted] ângulos e a jogabilidade estranha podem tornar o jogo frustrante.

E a pérolas negras O general Scales, sempre com aquela cara horrorosa que só uma mãe amaria



Os últimos rumores sobre a Rare – uma das principais parceiras da Nintendo no desenvolvimento de jogos – especulam sobre uma possível entrada no mundo multiplataforma, deixando de lado a exclusividade. No entanto, em meio à tempestade de boatos, a Rare continua trabalhando firme em *Star Fox Adventures*, que parece estar muito bom.

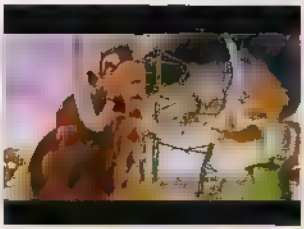
O game começou a ganhar vida numa aventura do Nintendo 64 chamada *Dinosaur Planet*, um título único para um sistema moribundo. Enquanto o N64 tomava o mesmo rumo dos Dodôs – e *Dinosaur Planet* acumulava poeira no limbo – a Nintendo e a Rare adicionaram Star Fox ao jogo e modificaram os gráficos para tirar vantagem do novo GameCube. *SFA* se tornou um mundo único, vibrante, com áreas cheias de possibilidades exploratórias. Jogamos algumas partes deste jogo como Fox McCloud com sua nova parceira Krystal (cujo sequestro posterior é uma verdadeira catástrofe para a história) e experimentamos o gostinho de coisas típicas do *Star Fox*: batalhas aéreas, procura de itens, objetivos secundários de busca, quebra-cabeças e até mesmo combates mano a mano. Ou pata a pata, no caso. Apesar de possuir um potencial para algumas derrapadas (descobrir o que fazer ou para onde ir nos deixou perdidos em mais de uma ocasião), o design bem-sacado do jogo e a variedade de personagens jogáveis fazem de *SFA* um jogo fácil de se gostar.

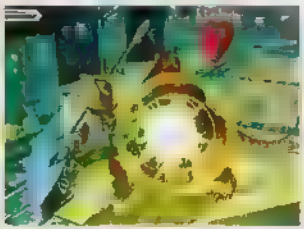
Uma vez que a maioria dos jogadores se lembra de

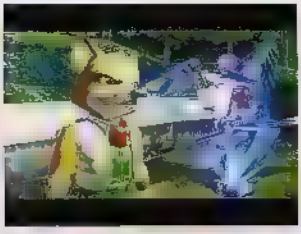
SIMPLIFICANDO!

Controle básico

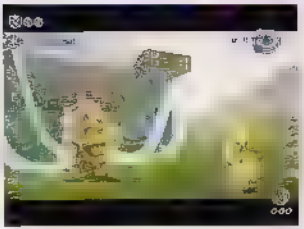
Star Fox Adventures é uma grande mistura de idéias de jogo. Você pode cavalgar um dinossauro, se defender de inimigos com seu cajado mágico, saltitar por pesados ambientes, típicos de plataforma – na verdade, se parece muito com Zelda. Não deveria ser surpresa. "Eles têm um esquema de controle muito similar" disse Shigeru Miyamoto sobre seu mais recente jogo para GC. "E quando você joga os dois, tem a mesma sensação." Em *SFA*, o botão A é o seu gatilho de ação primário. Você irá usá-lo para atacar ver os itens do inventário, interagir com outros personagens e pegar objetos, só para citar alguns dos usos. Fácil? Sim, bastante!







Fox McCloud em seus dias de piloto da Arwing ou no campo de batalha de *Super Smash Bros.*, a jogabilidade de *SFA* traz um pouco de ambas – vôos e missões de combate aéreo acertuam as fases de pegas e exploração predominantemente terrestres. O elenco dos *Star Fox* anteriores também retornou para ajudar Fox (veja o quadro ao lado), e com uma nova adição: um impertinente dinossauro chamado Prince Tricky. Sabemos que isso parece meio bobaca, mas o resultado é bem mais sério e de bom gosto do que você imagina. O seu objetivo é libertar do tirânico general Scales o outrora pacífico Planeta Dinossauro. Esse é o clima sombrio presente desde o início e que se desenrola com a história, aparecendo em alguns dos ambientes mais sambrios. Considerando-se a quantidade de tempo que devemos que esperar por *Star Fox Adventures*, estamos satisfeitos que esteja rindo tão bem até agora. Não que seja uma surpresa, uma vez que a Rare sempre se deu bem no gênero 3D. Além disso, o jogo está em desenvolvimento há muitos anos.



Mas para ser honesto, preferia ver Fox McCloud e seus amigos voando nos seus Arwings através de hordas de aeronaves inimigas. Mas no aperto, este jogo também serve

Jonathan Dudiak

RAÍZES

A equipe

A Rare reuniu uma bela equipe de desajustados para compor a equipe de Fox. Estes caras já devem ser conhecidos dos fãs:

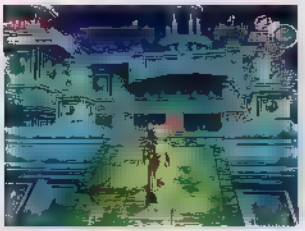
SLIPPY: ARMAS E MUNIÇÕES

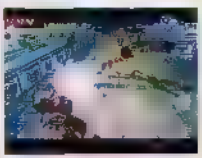
Como um vendedor de drogas, Slippy supre Fox a conta-gotas para que ele sacie seu "vício" de equipamentos.

PEPPY: SUPORTE DA MISSÃO

O antigo parceiro Peppy agora é o navegador, mantendo Fox informado sobre sua localização e curso.

Não somos muito chegados a este C3PO, mas ele é outra cara para você pedir ajuda e salvar o Planeta Dinossauro.





Rocky

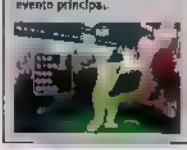
[redacted]	[redacted]
Desenvolvido por:	Rage Software
Jogadores:	1-2
[redacted]	[redacted]
% Desenvolvido:	90%
Lançamento:	Novembro de 2002
Outras plataformas:	PS2, Xbox
[redacted]	[redacted]
A favor:	Arrebentar a cara do Tommy Gunn até virar uma massa sanguenta. É um grande prazer.
A favor:	É inevitável assistir de novo a toda a saga de Rocky depois deste jogo
Em pessimo estado:	A cara inchada e roxa de Rocky após uma luta dura

O game não é só visual. Cada lutador tem mais de 40 golpes e combos à disposição, até mesmo um velhote de 70 anos como o Mickey

Rocky tem uma boa jogabilidade, o mais importante em um jogo de boxe, quase não tem problemas de colisão de polígonos

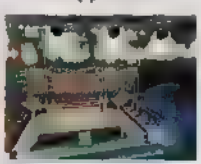
MODO FILME

Temos que admitir que jogar *Rocky* no modo filme nos trouxe idéias apavorantes. Será que teremos que conversar com Mickey? E Adrian e seu irmão bêbado. Pauly? Para nosso alívio, é tudo bem tranqüilo e só temos que assistir a uma série de animações (baseadas nos filmes) e fazer atividades típicas como socar carne de açougue para treinar e lutar com um exército de boxeadores de segunda, antes de chegarmos ao evento principal.



Quem garoto não gostaria de ser Rocky depois do de 1976? Eu sei que eu queria, mas diferente de hoje, não tínhamos fantásticos sistemas de videogames para satisfazer nossas fantasias. A sua sorte é que a Rage Software tomou mais fácil vestir as luvas do garanhão italiano. O jogo é construído usando partes dos cinco filmes, incluindo muitos personagens conhecidos, a trilha sonora original e até mesmo alguns diálogos, como as sábias palavras do treinador Mickey: "Ele está te matando, Rocky! Parabéns para a Rage por ter sido fiel ao sabor da saga, sem excluir aquela dramaticidade em outras cenas ridículas em potencial. Uma vez que você passe pelos diversos afros dos anos 70, velhos ginásios e o tema musical de Rocky, o jogo se parece com qualquer título de boxe, mas claro, com aquele tempero Rocky. Você começa de baixo, lutando em clubes, becos e outras espeluncas, para uma platéia de bêbados arruaceiros. Ao vencer as lutas, acertar o saco de areia e pular cordas, você tem novas combinações de socos e movimentos de defesa, além de ter seu potencial aumentado. Quando você estiver bem preparado, poderá enfrentar os grandes. Daí entram em cena Apollo Creed, Clubber Lang, Ivan Drago e Tommy Gunn. No total, você tem que derrotar vinte lutadores para chegar ao topo. Mesmo que ainda esteja recebendo os toques finais de produção, Rocky promete bastante. A atenção aos detalhes é impressionante. De seu cabelo ridículo até a sua sempre diferente cara arrebentada, tudo é muito bem construído. Mas no final, mesmo que você não seja um grande fã dos filmes as divertidas lutas entre dois jogadores e a sólida jogabilidade é que dão ao jogo as pernas necessárias para ser um bom título.

Dean Hager



ESPANCANDO OS FAMOSOS

Como nos filmes, Rocky tem que enfrentar o quarteto abominável das leiteiras. Mas, até chegar lá, você estará bem treinado e será perfeitamente capaz de detoné-los no estilo Rocky, o velho "Patada do Sul"

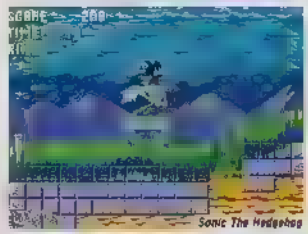
Da esquerda para a direita, seus desafiantes incluem estes sujeitos, que você já conhece de *Rocky I* a *Rocky V* (lembre, Rocky lutou com Apollo duas vezes).

AVENTURAS NO CAMPEONATO

O Sonic Team está trabalhando duro num remake para GC de *Sonic Adventure*, da Dreamcast, para ser lançado no Japão. Ainda não existe uma data programada para os EUA, mas pode estar certo de que um dia ele chegará deste lado do oceano.

Sonic Mega Collection

Produtora:	Sega
[illegible]	[illegible] Team
Jogadores:	1-2
[illegible]	[illegible]ntrega
[illegible]	[illegible]
Lançamento:	Novembro de 2002
Nerves detectoras:	Você já viu tudo isso no Mega Drive
[illegible]	[illegible]
A boa:	Finalmente vocês que são jovens poderão experimentar o Sonic clássico
A má:	Onde diabos está o Sonic CD?
E a péssima notícia:	Os danos causados pelo terrível Sonic 3D à reputação da velocíssima azul



Sonic The Hedgehog

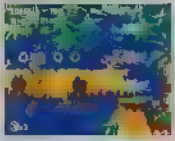
Sonic The Hedgehog 2

Sonic The Hedgehog 3

Sonic & Knuckles

SONIC CD

Cadê ele?



***Sonic CD* está ausente da Mega Collection. Por quê? A teoria é que esta é uma compilação do Mega Drive e o *Sonic CD* é um jogo do Sega CD. Apesar do título ainda não estar oficialmente fora dos planos, não estamos muito otimistas.**

Alanis Morissette diria que é um golpe azumento quando você está atrasado. Entendeu? Não? Ah, esqueça! O que quero dizer é que é irônico o fato da popularidade de Sonic ser grande agora que está em um console da Nintendo, compatriota para a qual ele foi criado para derrotar. No começo dos anos 90, quando a Nintendo estava se preparando para lançar seu novo SuperNES e o muito aguardado Super Mario World, a concorrente Sega sabia que tinha que contra atacar com algo grande, para que o seu Mega Drive pudesse ter chance de sobrevivência. O resultado foi a criação do porco-espinho azul conhecido como Sonic. Ao contrário da jogabilidade baseada na exploração, Sonic o fazia passar por todas as fases chefias de argolas o mais rápido possível, usando nada mais que a suas costas espinhosas como proteção. Foi uma ótima mudança de rotina, diferente de todos os diversos clones de Mario que infestavam o mercado, e gerou a interminável discussão entre os fãs da Nintendo e da Sega sobre qual era a melhor série. Mega Collection dará a uma nova geração de jogadores uma boa lição de história. Agora você entenderá por que este velocista azul transformou legiões de jogadores em fiéis seguidores da Sega. Veja, no quadro abaixo, a lista dos jogos confirmados.

Greg Sewart

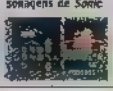
CRONOLOGIA SONIC

***SONIC* (1991)**
A Sega introduz uma nova mascote para enfrentar Mario e seu SuperNES. A supervelocidade do Sonic e seu visual colorido ajudarão a manter o Mega Drive na competição.

***SONIC 2* (1992)**
Sonic volta a lutar contra o dr. Robotnik com um novo amigo chamado Tails. Essa jovem raposa de duas caudas adora Sonic e o segue por todo lugar.

***SONIC SPINBALL* (1993)**
A Sega, tentando se aproveitar da popularidade de sua estrela, coloca Sonic numa máquina de Pinball. Os resultados não foram lá essas coisas.

***DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MÁ CHINE* (1993)**
Puyo Puyo era um título muito ridículo para vender bem nos EUA. A maneira de melhorar este puzzle foi misturá-lo a personagens de *Sonic*.



***SONIC 3* (1994)**
O plano mais recente do dr. Robotnik era enganar Knuckles, um Equidna, para que ele pensasse que Sonic e Tails estavam querendo roubar as esmeraldas do Chaos.

***SONIC & KNUCKLES* (1994)**
Jogue como Sonic, Tails ou Knuckles. *S&K* se conectava aos cartuchos antigos, fazendo de Knuckles um personagem jogável em *Sonic 2* e *3*.

***SONIC 3D BLAST* (1996)**
Uma tentativa de levar Sonic para o 3D, mas era quase impossível de ser jogado. Foi desenvolvido pela Traveller's Tales, e não pelo Sonic Team.

ToeJam & Earl III: All Funked Up

Produtora:	Sega
Desenvolvido por:	ToeJam & Earl Productions
Jogadores:	1-2
Gênero:	Aventura
% Pronto:	90%
Lançamento:	Outubro de 2002
Memória:	Não
Site:	www.tjande.com
Ideal:	Este game tem personalidade de sobra. Você vai adorar as personagens logo de cara.
Ruim:	As patéticas tentativas de ToeJam para impressionar Latisha.
Fã poderá apreciar:	Latisha dando um fora em ToeJam repetidas vezes

ToeJam olha dentro do buraco negro onde sua alma deveria estar. Ou isso ou ele está querendo participar de um vídeo do Devo

Deixe um boneco em seu lugar e leia por uns minutos para evitar problemas. Ele é feio, mas funciona

Perdido e Achado

Estamos vendo uma certa confusão em seus olhos (de verdade — nós podemos ver, neste exato momento). Para sua informação: Toejam e Earl apareceram pela primeira vez em 1991 no Mega Drive, em uma caçada pelas peças perdidas de sua nave em um game para dois jogadores. O jogo apresentava um humor bem pirado e muito funk. Houve também uma seqüência em 1993, mas não era tão divertida quanto o primeiro.

Se ainda só os doze discos sagrados do funk — a fonte de todo o funk do universo) foram roubados. Toejam, Earl e a mal-humorada Latisha foram enviados à Terra pelo Grande Funkopotamus (também conhecido como Lamont) para recuperar os discos perdidos e "funkear" o maior número possível de terráqueos.

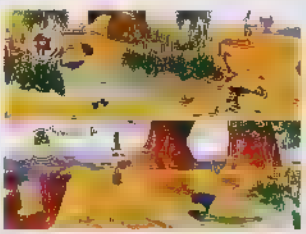
Mas faz quase uma década que TI&E apareceram pela última vez. Por que os trazer de volta agora? "Uma maneira de justificar essa decisão seria dizer que houve uma divina convergência cósmica de casualidade auspiciosa", diz o co-fundador da TI&E Productions, Greg Johnson. "Mas ninguém entenderia o que você está falando, o que faz dessa justificativa algo muito estúpido. Na verdade, desde 1991 temos recebido constantes correspondências de fãs (quando o primeiro game foi lançado pedindo uma seqüência."

Esses fãs ficarão felizes em saber que *TI&E3* é jogado quase da mesma forma que o primeiro game de Mega Drive: só que agora as coisas são bem mais funk. você ainda tem a jogabilidade determinada pelo ritmo, os mapas aleatoriamente gerados e um monte de presentes que destravam tudo, desde armadilhas para tirar aqueles terráqueos chatos do pé de seu camarada) até saltos superaltos que fazem você correr mais rápido.

Este é um game em que você pode ir a qualquer lugar e fazer qualquer coisa. Você não precisa gastar seu tempo procurando pelos discos sagrados. Em vez disso, vague por aí e dê uma olhada nos diferentes humanos. "Funkeie" a turma e ganhe alguns presentes. Ou pegue o máximo de chaves, notas e outras quinquilharias para abrir vários minigames (até mesmo um antigo título de Mega Drive...)

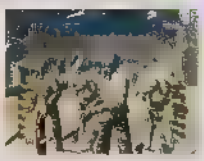
Os três personagens possuem atributos diferentes que afetam a maneira como você joga cada fase. Além disso, ouvir ToeJam dar em cima de Latisha "Miss Thang" é hilariante! "Latisha e TI são opostos perfeitos, e Earl está sempre por perto para fornecer o espírito descontraído que junta todos eles como amigos", explica Johnson. Acredite no homem.

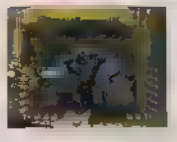
Greg Howard

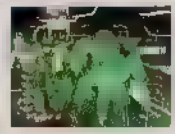


The House of the Dead III

Saga	HOTD
Nota	7,2
Tipo	Tiro
Completo	65%
Lançamento	Outubro de 2002
Multiplayer	Não
Site oficial	www.sega.com
Arma preferida	Espingarda de cano serrado, mão direita no gatilho, mão esquerda com uma cerveja e mandando bala!
Trilha sonora	Nenhuma música do Cypress Hill na trilha sonora.
Violência gratuita	A violência gratuita será a nossa tônica. Ó misericórdia!







Apesar da jogabilidade ser basicamente a mesma dos games anteriores da série, a Wow trouxe os mortos de volta à vida, com perdão do trocadilho. Se você achou que a franquia teve seu auge em *HOTD3*, espere até ver os novos chefes da fase (como o grandalhão acima e ao lado) e as hordas de zumbis babando em cima de você enquanto tomam dezenas de tiros. Não é nada bonito

Cheirando a carne

Aproveitamos a oportunidade para checar o que está rolando com o filme "The House of the Dead" sem dúvida um grande evento cinematográfico. De acordo com o site dessa produção (www.house-of-the-dead.com): "Um grupo de estudantes colegiais quer se divertir durante as férias" Mas, e quem não quer? O que isso realmente significa, e que os estudantes serão literalmente comidos. Aparentemente os jovens e irresponsáveis bagunceiros não perceberam que um safado padre espanhol criou, há muitos séculos, um soro da imortalidade

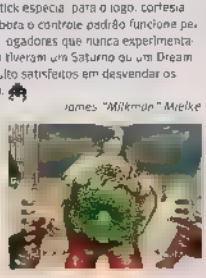
Ficou confuso? Não fique. O site explica tudo que acontece no filme ("Kirk morre.") Parece ter alguma relação com o jogo? Não. O aclamado (tá, nem tanto) diretor Uwe Boll cuida da bagunça.

Enquanto companhias como a Namco se esforçam para refinar games de tiro que usam pistolas-joystick, com muitos minigames, táticas policiais do tipo "dispare e procure abrigo" e, hãããã, ninjas com revólveres, outras companhias como a Sega parecem satisfeitas em produzir conteúdo para uma nova geração de consoles, com jogos de tiro para Arcade de chutar o pau da barraca, e a finesse que vá para o espaço. No caso de **The House of the Dead III** isso é uma coisa boa. Em um futuro próximo, logo após os eventos de *The House of the Dead II*, encontramos nossos heróis Lisa e G (desculpe, mas esses caras não carregam um Dreamcast nas costas) presos num mundo pós-apocalíptico cheio de zumbis. Ao contrário dos protagonistas armados das aventuras anteriores, Lisa e G jogam as glocks no lixo e as trocam por espingardas perfeitas para perfurar um ou dois zumbis mais inchados. Pela primeira vez na história de *The House*, você realmente vê a arma (e as mãos) na tela, deixando o jogo com cara de Shooter em primeira pessoa – isso não significa que você pode andar por onde quiser – você não pode. *HOTDIII* ainda o mantém nos "trilhos", o que significa que você só pode se mover por caminhos pré-determinados. Felizmente, para aumentar a longevidade, você pode escolher entre diversos caminhos pelos cinco níveis lotados de inimigos

Uma novidade para a série é o modo de ataque por tempo que substitui a barra de vida de seu personagem com um cronômetro de contagem regressiva. Quanto mais rápido você detonar os zumbis, mais tempo você ganha. Do mesmo modo, cada golpe que você toma lhe rouba tempo do relógio. Mas não banque o trouxa atirando para qualquer lado. Tiros de precisão são a chave para determinar a velocidade com que você mata seus inimigos. Claro que atirar nas tripas de um zumbi é divertido, mas tiros na cabeça dão mais resultado na hora de derrubar os canalhas em decomposição

Os puristas ficarão felizes ao saber que chegará uma nova pistola-joystick especial para o jogo, cortesia da Mad Catz, embora o controle padrão funcione perfeitamente. E os jogadores que nunca experimentaram *HOTD*, ou não tiveram um Saturno ou um Dreamcast, vão ficar muito satisfeitos em desvendar os segredos do jogo.

James "Milkman" Mielke



Ninja Gaiden

Tecmo • 2003 Ryu Hayabusa, o ninja favorito de todos, chega ao Xbox no ano que vem, em uma aventura solitária que só pode ser descrita como heróica. Com ânsia de vingança na mente, finalmente o veja Shinobi nosso amigo Ryu procura vingar seu clã que foi massacrado pelo Império Vigor e por seu líder o Holy Emperor. E como vingar seus amigos e família já não fosse estressante o suficiente Ryu também deve tentar recuperar a espada mágica Ryuken roubada do clã durante o ataque. Apresentando um dinâmico sistema de batalha, Gaiden encoraja os jogadores a procurar insistentemente pelos combates, buscando novas combinações de ataques e habilidades baseados no seu desempenho. As estratégias que você usa e as decisões que toma durante o jogo vão determinar os novos movimentos e armas que você conquista. Uma característica interessante que os que detestam locais de Save vão gostar é a habilidade de salvar seu avanço em qualquer ponto. Isso vai afetar o desafio? Talvez, mas como o game ainda está distante vamos pensar nisso enquanto jogamos Dead or Alive ou Xtreme Beach volleyball.

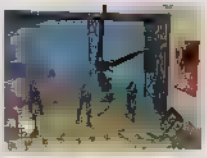
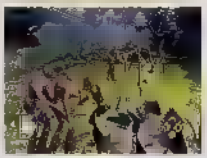
Marvel vs. Capcom 2

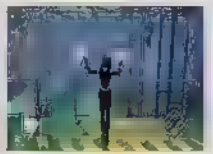
Capcom • Novembro de 2002 • Também para Dreamcast — E você pensava que jamais veria um game 2D no Xbox... mas toda a fúria de dez dos mais quentes lutadores se pegando em lutas com times de três contra três provavelmente irá forçar o console um pouquinho, especialmente quando você pegar a tela cheia de ataques laser e disparar aquele Team Hyper Combo. MVC 2 é muito mais fácil para os iniciantes do que o Capcom vs SNK 2, e não se esqueça de comprar um daqueles joysticks menores

Shenmue II

Microsoft • Novembro de 2002 -- Muitos fãs do Dreamcast ficaram entorpecidos quando a Sega cancelou o lançamento americano do Shenmue II. Parece que todo mundo sonhava ir até cidades japonesas estranhas, buscar minigames e colecionar quinquilharias minúsculas e inúteis. Shenmue II começa onde o primeiro jogo acabou, com o jovem Ryo Hazuki viajando para Hong Kong para se vingar do assassino de seu pai. O que você tem aqui é um jogo muito maior que o primeiro Shenmue, dando muito mais ênfase aos minigames e aos combates. Na verdade, muita coisa do enredo gira em torno do aprimoramento de Ryo nas artes marciais. Ah, e junto com Super Hang-On e o Space Harrier, os Arcades de Hong Kong trazem dois outros clássicos da Sega para jogar: OutRun e After Burner.

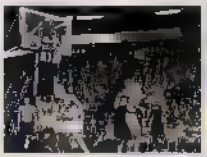
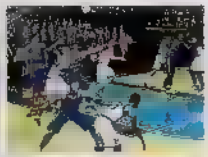
BloodRayne



Majesco • Outubro de 2002 • Também para PS2, GC -- Como o meio vampiro, meio humano BloodRayne sua tarefa é realizar as ordens da sociedade Brimstone. Afie seus dentes... haverá muito sangue para chupar pelo caminho, enquanto você viaja das margens do Louisiana até fortalezas nazistas extremamente protegidas na Alemanha. Além dos movimentos normais dos vampiros, armas e habilidades especiais, quando você encher seu medidor de Blood Rage poderá desacelerar o tempo para ataques ainda mais mortais.

NBA Inside Drive 2003

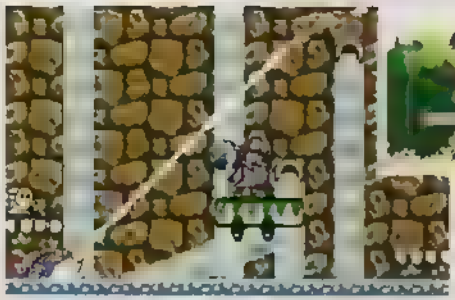



Microsoft • Outubro de 2002 -- Coloque se na quadra usando a nova opção Create-a-Player e participe de partidas dois a dois em qualquer ginásio da NBA que você quiser. Essa é somente uma das novas características do novo 2003. Um aprimorado modo Dynasty deixa você jogar por 25 temporadas e praticar jogadas ensaiadas com novos movimentos que lhe possibilitam dribles embaixo da cesta.

GAME BOY ADVANCE

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

[illegible]	[illegible]
Nintendo	
[illegible]	1-4 (com cabo Link)
[illegible]	Plataforma
[illegible]	85%
[illegible]	28 de setembro de 2001
[illegible]	Super NES
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Clássico design 2D
[illegible]	[illegible]
[illegible]	O tom de livro de historinhas e muito meloso
[illegible]	O fato de você ser um raptch-babá.



Pode parecer bobinho, mas é inegável que Yoshi's Island fascinou como uma excelente mostra da competência da Nintendo para quem usa 2D

TRANSFORMISTA

Dinossauro talentoso

A maneira como tudo funciona é simples: você encontrará bolhas com imagens de veículos espalhadas pelas fases. Pegue uma bolha e Yoshi se transformará naquele veículo por um certo tempo. Se você precisar continuar com a forma que está, é só pegar a próxima bolha do caminho antes que Yoshi volte à sua forma original. Como helicóptero, você poderá voar pelos céus e, como tanque-marmota, poderá se entocar no chão e escalar muros. Você também pode se transformar num carro maluco com pernas de pau, num trenzinho que corre pela pista colocada no cenário ou num submarino cheio de torpedos. Quem disse que as pessoas não mudam?

V

Quando se der conta que **Yoshi's Island** foi

Quando foi lançado em 1995, *Yoshi's Island* era o

tendo. Com Yoshi no papel principal é natural esperar algo um pouco diferente dos típicos jogos *Mario Bros*. Grande parte da jogabilidade se concentra na habilidade de Yoshi em engolir coisas e cuspi-las de volta – como munição, você usará ovos que o dino produz engolindo inimigos e expelindo-os por seu traseiro. Você também pode engolir as frutas espalhadas pelas fases para conseguir projéteis diferentes. E aqueles que possuem um cabo Link e alguns amigos poderão se entregar ao mesmo modo para dois jogadores dos games *Mario Advance* anteriores. Mas o aspecto mais inusitado da jogabilidade é, sem dúvida nenhuma, a habilidade que Yoshi tem de se transformar em vários veículos diferentes (veja o box). O propósito é permitir que você acesse partes das fases anteriormente bloqueadas, seja para pegar itens, seja para viajar por caminhos alternativos. Como *Yoshi's Story*, pega pesado na coleta de itens, pode crer que você vai ter que jogar novamente a maioria das fases, se não todas, para alcançar a desejada marca de 100%. Mas com visuais tão impressionantes como esses, é bem provável que você não se importe com isso. As pessoas não estão brincando quando dizem que *Yoshi's Island* é um dos melhores exemplos de games 2D feitos até hoje. Estas imagens dizem mais que mil palavras.

Miguel Lopez

Campeonato de Winning Eleven 2002 Em Belo Horizonte

Premiação
O campeonato será dividido em três categorias:
07 a 12 anos
13 a 20 anos
20 anos a acima

Os vencedores de cada categoria ganharão:
Primeiro lugar - 01 PSone
Segundo lugar - 01 PSone
Terceiro lugar Game Boy Advance

Os Vencedores de cada categoria farão um triangular, e o grande Campeão levará para casa um PlayStation2
Informações pelos telefones (031) 3201 4593
9165 0069 9136 9624
Período de realização : 26/10/02 a 17/11/02

Realização:

BROTHER GAMES ®

Patrocinio:

EGM

Consórcio NacionalVolkswagen

Informações : (031) 9136 - 9624 3201 - 4593 : 9165 0069

Unreal Tournament 2003 traz de volta a mágica de UT, e leva os gráficos a um novo nível de qualidade

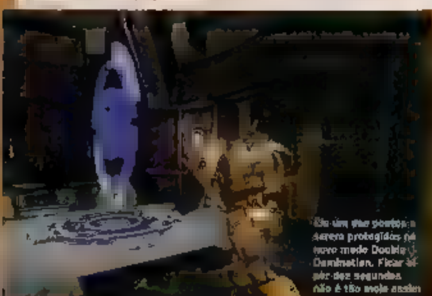
O Tiroteio está de Volta

Unreal Tournament 2003

POR **TOM PRICE**
da Computer Gaming World

Unreal Tournament 2003

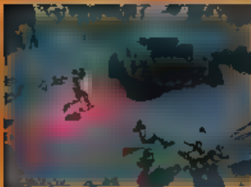
Existem duas coisas que você precisa saber sobre **Unreal Tournament 2003**. *A primeira é que se trata de uma seqüência do jogo eleito por muitos como o game do ano de 1999 e de um dos melhores jogos de tiro em primeira pessoa de todos os tempos. A segunda é que esta nova versão traz o próximo grande passo em termos de gráficos 3D para games, aproveitando todos os avanços e vantagens da tecnologia de última geração. Ah, e é bom lembrar também que se depender de* **Unreal Tournament 2003**, *você ficará trancado em casa, dia após dia, sem parar de jogar. Mas espere um pouco: já falei três coisas sobre o jogo. Desculpe pessoal, mas meu cérebro está fritando esses dias graças a* **UT2003**.



Eis um dos pontos a serem protegidos no novo modo Double Domination. Ficar ali por dez segundos não é tão mole assim

Enquanto escrevo estas linhas, UT2003 está no meu PC e assim tem estado por pelo menos uma semana. Não estou tentando jogar na sua cara, prezado leitor, certos privilégios que alguém como eu tem. Mas ter acesso aos games antes que sumam das prateleiras de todo o mundo é, sem dúvida, uma das melhores partes do meu trabalho.

Apesar da minha tarefa se limitar tecnicamente a apresentar o jogo de uma maneira aprofundada (e não fazer um review – isso você encontra na página 75), acho que não vou conseguir deixar de expressar minha opinião porque este jogo é simplesmente a coisa mais impressionante que já vi no meu monitor desde... bom, sei lá desde quando. Claro que a primeira coisa que fiz ao receber o jogo foi começar um pequeno Deathmatch contra os bots mais [illegible] de [illegible]. O primeiro cenário que joguei foi Antalus, que não desapontou nem um pouco. Esse é um dos poucos mapas externos bem iluminados e exibe toda uma série de [illegible] visuais bacanas que pareciam impossíveis de serem realizados há alguns anos, quando os gráficos originais de [illegible] apareceram e surpreenderam todo mundo. Os detalhes são [illegible] que [illegible] ponta da árvore [illegible] e suas sombras balançam pra frente e pra [illegible] no chão. Olhando mais de perto, percebi que as sombras se movimentam até sobre [illegible] e personagens. E quem merece parabéns por isso é a Epic, que [illegible] gráficos mais impressionantes da atual [illegible] e trouxe para os jogadores o software que finalmente mostrará todo inacreditável avanço das placas como a GeForce3 [illegible] [illegible] está em [illegible] e removeu [illegible]



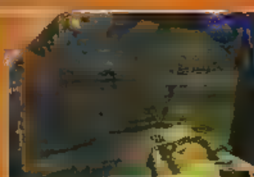
...dos obstáculos, mas elas não podem leva... o crédito. A Digital Extremes merece as honras por ter criado um dos mundos visualmente mais fascinantes já vistos em um jogo de computador. Tendo à disposição uma paleta de cores quase infinita, os artistas e designers da DE [illegible] com sombras que se [illegible]mentam, [illegible] vapor, paredes que respiram, luzes que [illegible] e água corrente. As telas de jogo [illegible]mente não fazem justiça ao seu visual. [illegible] mais legal desta história é que os níveis e personagens do jogo lembram muito o estilo dos outros games Unreal, mas, ainda assim, o [illegible] é [illegible] original. Os níveis [illegible] extremamente variados e vão de um ambiente com [illegible] maior [illegible] até um exterior com cara alienígena [illegible] você vai querer al[illegible]cançar os diversos [illegible] inimigos [illegible] para poder [illegible] os detalhes [illegible]. Por isso, UT2003 não pode ser considerado apenas um avanço tecnológico nos games, é também um estrondoso crescimento artístico.

Afinal, que diabos está acontecedo aqui?

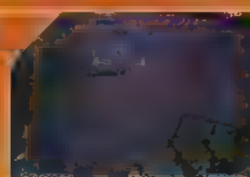
UT2003 segue a mesma base do original: você é um competidor em uma liga de esportes futurista na qual [illegible] ficam arrancando o couro uns [illegible] em arenas abarrotadas de armas [illegible] Thunder [illegible] com novos [illegible] UT2003 em um [illegible] modo Single Player [illegible] um time de competidores, cada um com habilidades e atributos únicos que vão mudando aos poucos. Como no mundo real dos esportes profissionais, seus jogadores ganham dinheiro de acordo com a performance [illegible] uma certa [illegible] salar[illegible] para admi[illegible]. Se você não está contente com o desempenho de um de seus jogadores, pode simplesmente [illegible] "bolsa" que integra seu time. Os detalhes [illegible] foram a principal preocupação [illegible] design. Basta[illegible] [illegible] de [illegible] modo Single Player

Acho Que Já Te Vi Por Aqui

Unreal



Unreal Tournament



Unreal Tournament 2003

Tá olhando o quê? Vai encarar?

O que realmente chama a atenção em games de tiro são as armas. Os fãs, além de se apegarem a um certo jogo, adoram um tipo específico de lança-mísseis. As várias armas de Unreal Tournament, todas com belos tiros secundários, ajudou a manter os gamers jogando sem parar. Eis o que nos espera em Unreal Tournament 2003.

a sensação mais próxima possível do Multiplayer", explica James Schmalz, diretor de criação e fundador da Digital Extremes. "Juntamos os melhores elementos de jogar Online e colocamos no modo Single Player para dar mais a cara de uma competição Multiplayer do que uma área de treinamento. Assim, estimularemos as pessoas a jogarem Online depois de experimentar o Single Player."

Escolha seu jogo

UT fez um belo trabalho deixando os gamers irem direto ao jogo, seja contra bots ou humanos, seja em uma LAN ou pela internet. Os modos de jogo eram sólidos e a quantidade de cenários fez de UT um game quase interminável. UT2003 não é diferente. Há um modo de jogo a menos, mas o sentido de um game interminável permanece mais forte do que nunca. Além do Deathmatch, Team Deathmatch e Capture the Flag, UT2003 troca o impopular Domination pelo Double Domination e, apesar de limar o Assault, tem o novo Bombing Run no pacote. Schmalz explica: "Assault não se encaixava nos moldes do UT2003, que possui um estilo mais esportivo baseado na ação em grupo. Mas como é um modo legal, esperamos que os fãs criem Mods para ele."

Se Assault deixou órfãos, Double Domination dá um banho em seu antecessor, criando um game extraordinário com estratégia e trabalho em grupo. Em DD existem dois pontos de captura, e para um time marcar ponto, deve manter sua posição durante dez segundos sem interrupção. É bem mais difícil do que parece e gera uma ação frenética entre as duas equipes.

O mesmo pode ser dito de Bombing Run. É um tipo de futebol americano, mas com jogadores equipados com lança-mísseis. Dois times começam em suas respectivas bases, cada um com um gol que deve ser protegido. No meio do caminho entre as duas bases está a "bola", que só pode ficar em posse de apenas um jogador de cada vez, e esse cara não pode usar nenhuma arma enquanto está com a bola (mas ele pode passá-la para um companheiro de equipe). Quem tem a posse de bola deve levá-la até o gol do adversário, enquanto seus parceiros lutam contra a defesa do outro time.

Alguém me afaste deste computador, pelo amor de Deus!

Jogar Unreal Tournament 2003 produziu em mim o efeito que eu mais temia: aumentou muito a minha vontade de jogar. É até engraçado, pois os produtores conseguiram deixar este projeto tão bem escondido, que a idéia de jogar este game nem existia há uns dez meses. Afinal, todos estávamos com nossas atenções voltadas para Unreal 2 (aliás, cadê o menino?). Mas agora o gênio deu as caras, saiu da garrafa e, acredite, você vai ficar tão empolgado quanto a gente. Aproveite e vá guardando aquela granainha esperta pra comprar uma GeForce3. Diga adeus ao mundo lá fora e se prepare psicologicamente para passar uma bela temporada em frente ao seu PC.

LIGHTNING GUN

Substitui o Sniper Rifle. É praticamente a mesma arma, mas agora [illegible] pessoas podem ver de onde você [illegible] um belo efeito de [illegible]

TRANSLOCATOR

LINK GUN

SHOCK RIFLE

MINIGUN

A maior dif... nome ... Minigun s... os tiros ... e o secun-dário. Ele... foram invertidos. Agora, os tiros disparados pelo secundário são explo-sivos com uma pequena capacidade de dano ...lidades, ... de ...

SHIELDGUN

Substitui o Impact Hammer. O tiro primário tem todas as capacidades da arma original, e o secundário abre um escudo que reflete alguns tiros, ainda assim ... você perde energia.

ASSAULT RIFLE

Sub...

BIORIFLE

Os produtores pretendiam deixar o Biorifle de fora de UT2003, mas a pressão dos fãs salvou a arma. Nada mais humilhante ... cuspir seus oponentes jogando ...

ROCKET LAUNCHER

...

TAG RIFLE

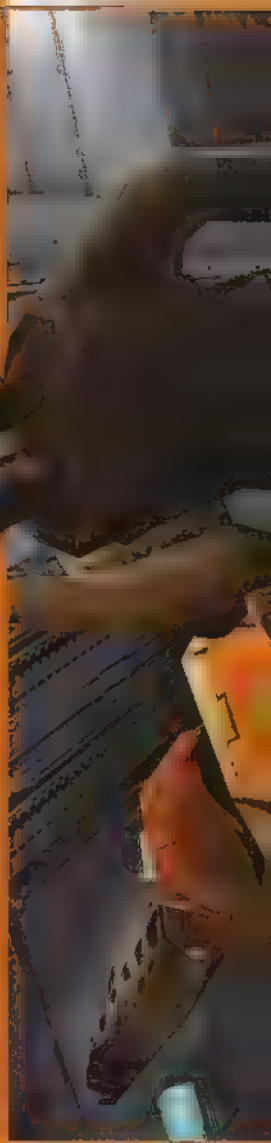
...

FLAK CANNON

Ah, o bom e velho Flak Cannon. Ninguém ... dela. Uma das armas mais ... UT permanece a mesma. A única mudan... visual do tiro, que ganhou novos efeitos ... comprimidos, acho que a gente ... com isso ainda ...

Evoluindo o Editor

Itens a Granel



Adrenalina: era isso que você queria

UT2003 tem um novo sistema de Power-Up para substituir alguns dos itens mais difíceis de serem encontrados em UT, como invisibilidade. Isso não dá apenas novas habilidades ao jogador, dá também a opção de escolher o momento de usá-las numa partida. Existem pequenas cápsulas de adrenalina espalhadas pelos cenários. Ao atingir com pontos de adrenalina, você pode executar algumas das seguintes ações:

PERSEGUIDOR:

Frente, frente, frente, frente.
Suas armas causam maiores danos.

DEFESA:

Trás, trás, trás, trás.
Você recebe menos dano e você causa pouco dano.

INVISIBILIDADE:

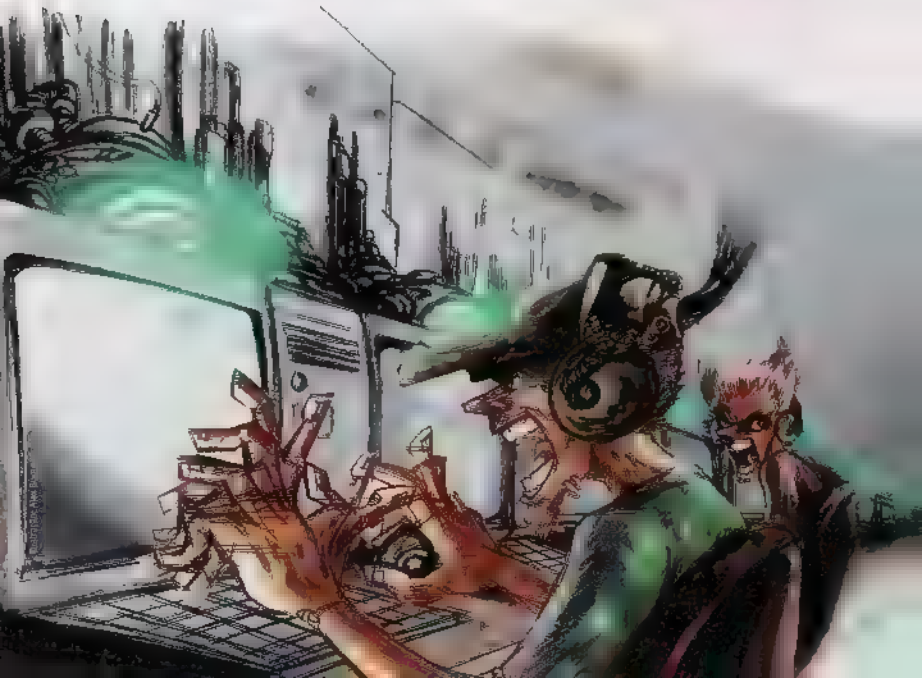
Esquerda, esquerda, direita, direita.
Você fica invisível.

MAIS VELOCIDADE E SALTO:

Trás, trás, frente, frente.
Faz você correr mais rápido e pular mais alto, também estas duplas podem ser executadas a qualquer hora, sem adrenalina!

A invasão das LAN Houses

Você ainda será vizinho de uma



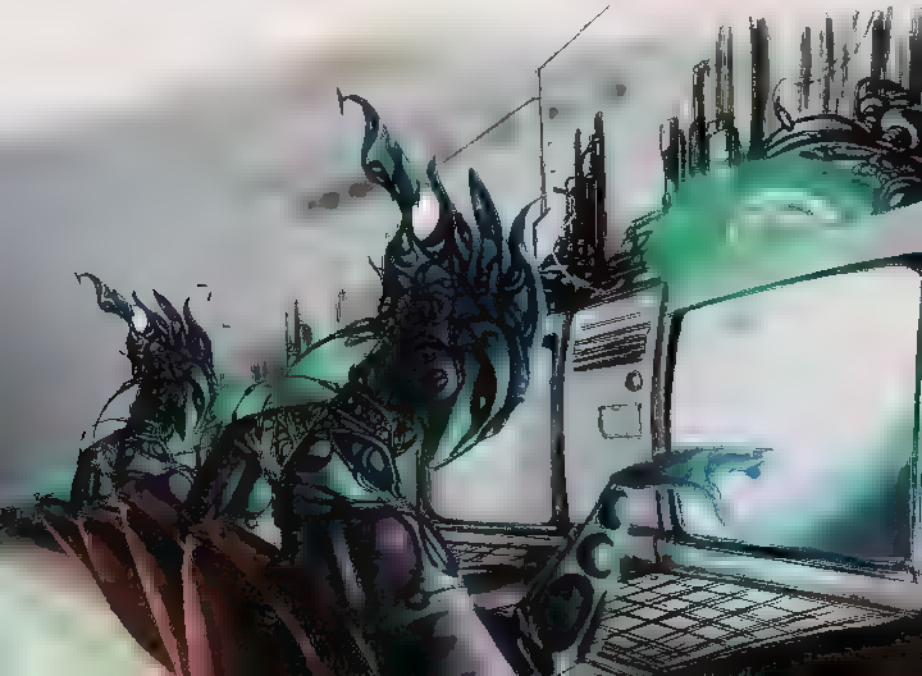
Por Renato Villegas,
da EGM Brasil
Colaborou André Gordirro

No início eram pequenas, discretas e mal chamavam a atenção. Hoje são negócios gigantescos, envolvendo centenas de milhares de reais, franquias, investimentos e uma competição acirrada. Em relativamente pouco tempo, o que era um pequeno negócio se tornou um investimento lucrativo e em franca expansão. As primeiras lojas começaram a surgir em 1998, meio na onda dos Cybercafés. Claro, as casas eram montadas de uma forma mais modesta do que hoje. Atualmente alguns estabelecimentos chegam a gastar mais com o projeto arquitetônico do que com os equipamentos.

Assim é hoje o mundo das LAN Houses, casas que estão se multiplicando em proporções geométricas pelo Brasil. Só a Monkey, a maior rede brasileira no gênero, já possui 32 lojas no país, espalhadas por quase todas as capitais. E não pretende parar por aí: "Temos hoje 1.100 pedidos de franquia sendo analisados", conta Leonardo De Biase, gerente de comunicação da Monkey. Ele diz que, pelo menos, mais seis lojas serão inauguradas até o fim do ano e que a rede tem planos de expansão também para o exterior. Segundo De Biase, a Monkey fica devendo em nada às redes de LAN existentes fora do país e pretende atacar o mercado nos Estados Unidos e em países da América Latina. "Somos a terceira maior rede do mundo, e a primeira do Ocidente", conta De Biase. "Não dá pra comparar o mercado de LAN Houses em países como Coréia e China, mas do lado de cá, ninguém é maior que a Monkey."

[redacted]

Não é só a Monkey que está buscando expandir a marca. Outra rede de lojas LAN, a Arena, nasceu no Rio de Janeiro e já começa a montar lojas em várias cidades brasileiras.



"Lançamos a marca em maio de 2001, em uma loja sobre um Cybercafé", conta Marcos Neme, um dos sócios da rede Arena. Segundo ele, a popularização do negócio aconteceu quando os pais perceberam que a LAN House é um ambiente seguro. "Aos finais de semana, operamos com portas fechadas das 22h às 8h da manhã seguinte. No início, os pais estranhavam", conta Marcos. Passar a madrugada jogando não é novidade. Praticamente todas as lojas fazem promoções para os insones, embora a Monkey tome para si a idéia inicial: "Quem fez isso primeiro foi um franqueado nosso de

do até campeonatos específicos para os mais novos e para garotas.

Outra grande diferença na abordagem das redes está na visão em relação aos pontos onde as lojas são montadas. A Cyber Games aposta que as LAN Houses devem se aproximar mais da periferia e dos bairros de camada social mais baixa, pensamento totalmente inverso da Monkey e da Arena. "A exposição hoje é muito importante. As primeiras LAN Houses do Rio de Janeiro não tinham visibilidade. Hoje, como a concorrência é ferrenha, o ponto passou a ter importância", diz Marcos Neme, da Arena.

Hoje, com a concorrência e preços mais baixos, o retorno já não é mais tão rápido." O preço realmente pode ser o grande vilão do lucro das LAN Houses. A maioria das casas cobra preços entre R$ 2,50 a R$ 4,00 por hora de jogo, mas as constantes promoções estão derrubando esses valores. De horários alternativos até o "Dia do um real", vale tudo para aumentar o público da casa. "Inventei uma promoção na qual as mulheres jogavam de graça às segundas-feiras", conta Alexander, da Cyber. "Enquanto isso vigorou, a loja enchia de garotas, que traziam os amigos, irmãos e namora-

Brasília", conta De Biase. "Foi ele também que batizou essa promoção de 'Corujão', e hoje a concorrência usa até o mesmo nome quando faz a mesma coisa" complementa.

Outra rede que promete esquentar a briga é a recém-inaugurada Cyber Games. Por enquanto, a Cyber tem apenas uma loja em São Paulo, mas tem planos ousados para o futuro. "Queremos investir em novos franqueados", revela Alexander Hiebanja, que responde pela rede. "Temos uma série de diferenciais para criar franquias, e esperamos inaugurar novas lojas em breve." Um desses diferenciais é o público-alvo: "Não queremos apenas Cyberatletas jogando aqui. Nossa idéia é transformar a loja em um ponto de encontro, onde a garotada e jogadores casuais possam se divertir numa boa", explica Alexander. "Estamos programando até campeonatos específicos para os mais novos e para garotas."

Investimento pesado

Se o ponto de localização da loja é importante, então, é bom que seja muito bem selecionado. Afinal, montar uma LAN House não custa barato. Uma franquia da Monkey não sai por menos de R$ 250 mil à fazer parte da Cyber Games é ainda mais caro: R$ 300 mil para uma loja com trinta micros. A Arena já estima preços mais baixos, na faixa de R$ 200 mil. Em quanto tempo esse dinheiro todo volta? Mais uma vez as redes discordam. Para a Monkey, o retorno vem entre 18 e 24 meses. A Cyber Games aumenta um pouco o prazo: de 24 a 30 meses. A Arena acredita que é possível recuperar o investimento em pouco mais de um ano. "Antes era mais fácil" diz Marcos, da Arena. "Para os pioneiros, o retorno veio em cerca de sete meses dos. Era com eles que eu faturava", explica. Para tentar minimizar os custos com salários de funcionários, muitas vezes o dono da franquia é quem trabalha na loja. "Chamamos isso de sócio-operador", explica De Biase, da Monkey. "Isso é muito comum em nossas franquias." Marcos complementa dizendo que "os grandes custos de uma LAN House são a depreciação das máquinas, o aluguel, salários e energia".

Mas mesmo com tantos valores altos, uma nova LAN House deve ser inaugurada agora mesmo em algum lugar perto de você. A mania não pára de crescer, e já se mostrou lucrativa. Campeonatos são cada vez mais comuns, as promoções se multiplicam e as lojas estão a cada dia buscando novos atrativos para os jogadores. Aproveite e divirta-se.

Quer montar uma LAN House? Dá 100 mil na mão dele.

Seu nome é Ricardo Gondim, tem 20 anos e é dono de uma empresa de desenvolvimento de sistemas, especializada em infra-estrutura de redes e gerenciamento de LAN Houses. Gamer dos mais hardcore, hoje joga "apenas" cerca de dez horas por semana, mas já passou 36 horas seguidas no laboratório de informática de faculdade jogando Counter-Strike. "Com R$ 100 mil dá pra deixar uma loja montada com 40 máquinas e software de controle", diz. A empresa de Ricardo é especializada em fazer auditoria em software que é utilizado em casas de jogos, que controla horas de uso, extrato mensal, cadastro e caixa. Geralmente, cuida também de todo o projeto da rede, instala e configura tudo. "Em dois ou três meses fica tudo pronto, lhe entrego a chave da sala pronta pra operar."

Alguém aí tem R$ 100 mil sobrando?

Veja onde jogar:

Monkey Vila Mariana
Rua Tenente Gomes Ribeiro, 91
São Paulo - SP

Monkey Lapa
Rua Barão de Jundiaí, 320
São Paulo - SP

Monkey Moema
Alameda dos Maracatins, 847
São Paulo - SP

Monkey Morumbi
Rua Aureliano Guimarães, 56
São Paulo - SP

Monkey Itaim
Rua Joaquim Floriano, 800
São Paulo - SP

Monkey Paulista
Alameda Santos, 1217
São Paulo - SP

Monkey Perdizes
Rua Monte Alegre, 631
São Paulo - SP

Monkey Santo Amaro
Av. Adolfo Pinheiro, 1178
São Paulo - SP

Monkey Brooklin
Av. Padre Antônio José Santos, 553
São Paulo - SP

Monkey Santana
Rua Voluntários da Pátria, 3077
São Paulo - SP

Monkey Bauru
Rua Rio Branco, Quadra 21, 43
Bauru - SP

Monkey Santo André
Rua Coronel Fernando Prestes, 81
Santo André - SP

Monkey Belo Horizonte
Rua Paraíba, 1323 - Loja 3
Belo Horizonte - MG

Monkey Brasília Asa Norte
SCLN - Quadra 306 - Bloco A - Loja 16
Brasília - DF

Monkey Brasília Asa Sul
SCLS - Quadra 307 - Bloco C - Loja 29
Brasília - DF

Monkey Goiânia
RUA T, 63 ESQ. T, 36 - Loja 1 A 8
Goiânia - GO

Monkey Florianópolis
Av. Rio Branco, 797
Florianópolis - SC

Monkey Curitiba
Avenida Vicente Machado, 544
Curitiba - PR

Monkey Salvador - Aeroclube Plaza Show
Av. Otávio Mangabeira, 6.000 loja F 101 F
Salvador - BA

Monkey Porto Alegre
Aven da Nilo Peçanha, 2151 - Loja 1
Porto Alegre - RS

Arena Niterói
Rua Presidente Backer, 148
Rio de Janeiro - R

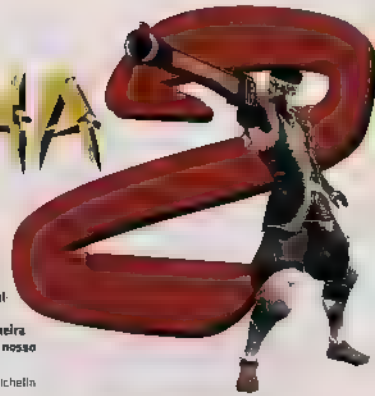
Arena Barra
Av. das Américas 500, Bloco 22,
Loja 110/Sala 212 - Rio de Janeiro - R,

Arena Copacabana
Rua Prado Júnior, 78, Copacabana
Rio de Janeiro - R,

Arena Via Sabe.
Av. 28 de Setembro, 226
Rio de Janeiro - R

Cyber Games
Rua Oscar Freire, 1928
São Paulo - SP

ONIMUSHA 2
SAMURAI'S DESTINY



Onimusha é um dos maiores sucessos da Capcom, talvez um dos mais populares do gênero Survivor Horror depois de *Resident Evil*. Na segunda aventura da série, você acompanhará Jubei em sua jornada contra Nobunaga, o vilão que vendeu sua alma ao demônio. Uma das maiores novidades aqui é o sistema de afinidade entre os personagens que define quais serão ou não seus amigos mais leais. Preparamos um guia que lhe dará as melhores combinações. Tente obter o melhor desse sistema de afinidade, tratando todos os personagens de maneira igual, distribuindo itens para todos eles. Assim o game vai se desenrolar como no nosso detonado. Mas não fique muito grilado com isso, o enredo em si não muda muito.

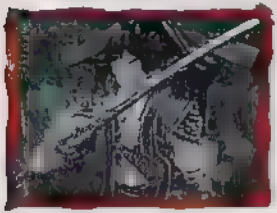
Por Fabio Michelin

UM ESTRANHO CHAMADO

Jubei retorna à sua vila natal e se depara com uma catástrofe: a vila está toda destruída e seus entes queridos estão mortos. Depois da animação, derrote os três samurais. Siga em frente, passe pelo portão, pegue o mapa na caixa à direita e continue em frente. Entre na caverna, atravessando o lago, pisando nas pedras que aparecerão. Continue em frente detonando os monstros. Entre pela porta em frente

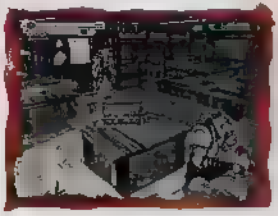
NOVAS ARMAS

Volte até o lago e pegue a espada na escultura do lado esquerdo, volte para a vila, assista à



animação e depois siga em frente. Atravesse a ponte de madeira e pegue o mapa na caixa ao lado. Entre pela porta grande que está bem à sua frente e acione o mecanismo da esquerda

Siga o caminho o mais rápido possível. Suba no pequeno elevador e pegue o arco na caixa grande. Saia, siga pela esquerda, subindo as escadas até o topo. Agora desça e entre no bar. Depois da animação com a briga, compre,



por cem golds, o item do cara que está na frente da porta. Agora você poderá entrar na mina. Suba a escada novamente e fale com o cara lá em cima, dessa vez, ele deixará você entrar. Na mina, siga pela passagem à direita e vá em frente até encontrar alguns inimigos nada re-

ceptivos. Mate-os e continue. Quando chegar a um corredor duplo, vá para baixo, onde você lutará ao lado de seu novo amigo Ekei. Continue em frente e assista a mais uma animação. Prossiga e pegue mais uma arma.

Volte ao corredor bifurcado e suba. Depois de ver outra animação, entre pela passagem destruindo o bloqueio com sua nova arma (uma lança). Siga direto até ver uma porta e entre por ela. Finalmente chegou a hora de enfrentar o primeiro chefe do game. Para detoná-lo, ataque de frente e, depois de alguns golpes, gire em torno do monstro, atacando sempre. Fique esperto com a defesa também, continue atacando e girando. Um de seus amigos virá ajudá-lo, continue seguindo esse mesmo esquema até o bichão cair.

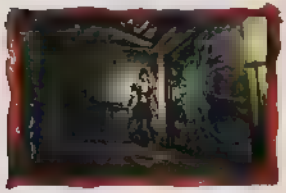
AO RESGATE!

Logo depois de matar o chefe, siga em frente até encontrar um velho que está morrendo de tanto trabalhar nas minas. O coitado está assustado, pague um rango para o velhote. Ele vai lhe retribuir com o item Red Ring. Volte para o local onde ele estava e coloque o Red Ring no chão onde há um buraco estranho.

Lá dentro, detone os dois monstros, siga pela porta e suba. Você estará agora em um cenário conhecido dos que jogaram o primeiro *Onimusha*. Entre pela porta principal e depois pela porta da esquerda. É hora de resolver um puzzle. Coloque os números 8 e 6

na primeira coluna e 2 e 4 na coluna de baixo. Pegue o item Bronze Mask R, saia da sala e entre pela porta em frente.

Passe agora pela porta meio avermelhada. Siga em frente até chegar à porta indicada pela foto e use o item Bronze Mask R nela.



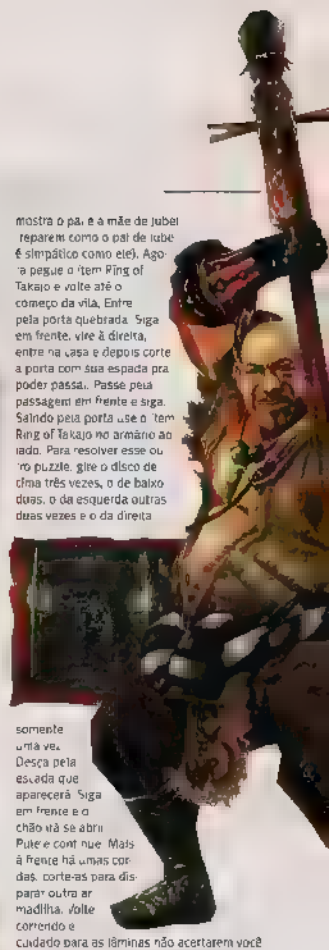
Siga em frente pela portinha, continue andando, vire à direita e suba a escada para salvar a filha daquele velho com fome que você encontrou nas minas. Entre pela única porta acessível, e depois pela porta que está à esquerda. Pegue o item Purify Charm sobre a mesa. Volte e entre na porta sob a escada. Use o item Purify Charm no fantasma e pegue

o item Bronze Mask L, que a assombração deixará no chão. Volte até a porta da foto anterior e use o Bronze Mask L para abri-la. Entre e assista à animação. Derrote os monstros e entre pela porta em frente. Chegou a hora de mais um chefe. O melhor a fazer aqui é simplesmente enrolar o maior tempo possível. Fique sempre atacando e, quando ele atacar, defenda os golpes. Depois de algumas pancadas você será salvo pela misteriosa Oyu.

AS PODEROSAS ESFERAS

Siga em frente e suba a escada. Depois da animação, examine a estranha esfera à sua frente e selecione a opção YES para descobrir um cavalo-robô novinho em folha. De volta à cidade, vá até o bar e entre pela porta onde antes havia um homem bloqueando a passagem. Fale com o pessoal e compre alguns itens de que esteja precisando. Saia, volte e fale com a mulher da foto.

Você agora está de volta à sua vila natal. Siga em frente e vá até a caverna. Entre pela porta no fim do corredor e assista à animação que mostra o pai e a mãe de Jubei. Reparem como o pai de Jubei é simpático como ele). Agora pegue o item Ring of Takajo e volte até o começo da vila. Entre pela porta quebrada. Siga em frente, vire à direita, entre na casa e depois corte a porta com sua espada pra poder passar. Passe pela passagem em frente e siga. Saindo pela porta use o item Ring of Takajo no armário ao lado. Para resolver esse outro puzzle, gire o disco de cima três vezes, o de baixo duas, o da esquerda outras duas vezes e o da direita somente uma vez.

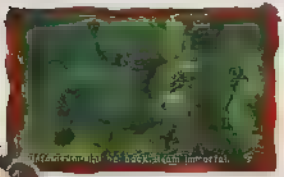


Desça pela escada que aparecerá. Siga em frente e o chão irá se abrir. Pule e continue. Mais à frente há umas cordas, corte-as para dispará-outra armadilha. Volte correndo e cuidado para as lâminas não acertarem você. Pule o buraco e não mexa no controle, assim Jubei ficará pendurado, deixando que as lâminas passem por cima dele numa boa. Levante, pule para o outro lado e siga pela passagem da direita. Continue em frente pelas escadas, passe pela ponte e pegue uma nova arma à direita. Volte e use essa nova arma para quebrar o selo que você passou há pouco tempo, próximo à escada. Pegue o item Nobunaga's Reign. Volte ao lugar onde você pegou a última arma e entre na floresta. Ao chegar a uma bifurcação, mate o bichinho estranho que fica girando para poder seguir em frente. Prossiga

TIOZINHO SUMIU

Tá vendo o tiozinho ali ao lado? Se você jogou o primeiro *Onimusha* deve se lembrar bem dele. Mas não fique com saudades do mala não, porque neste game ele dá a maior pinta de que estará presente no *Onimusha 3*, cujo trailer você confere depois do final do game.

até matar uma animação. Agora se prepare você terá que enfrentar mais um chefe. Para



derrotá-lo, ataque sem parar e defenda seus golpes. Depois de tomar algumas pancadas, ele começará a correr pra cima de você e a se esconder. Fique atento, antes do ataque começar umas folhas começam a voar, lhe dando a dica de onde ele vai sair. É só ficar ligado e contra-atacar.

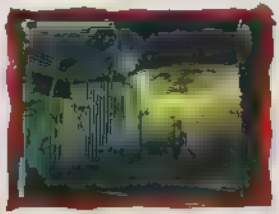
A CAMINHO DO INFERNO

Depois de detonar esse chefe, pegue mais um Nobunaga's Reign e siga em frente. Suba pela escada da direita e depois vá pela esquerda. Destrua o obstáculo com a espada de raios para pegar mais um Nobunaga's Reign, volte, passe pelo lago e tome cuida do com os peixes assassinos. Entre pela porta e siga em frente. Para resolver o novo puzzle, abaixe a alavanca e preste atenção. Irá surgir a sequência dos itens que você terá que colocar nas pequenas estátuas. A sequência é aleatória, por isso, preste atenção e repita direitinho. Depois, desça pela passagem que se revelará, suba pela ponte e entre pela porta. Siga em frente e entre pela porta esquisitona. Você estará frente a frente com a namorada de Nobunaga, lutadoma. Prepare-se, pois a coisa vai ficar feia (literalmente). Pra mandar essa aber

ração de volta ao inferno é só tomar muito cuidado com os tiros que ela dispara do guarda-chuva. Quando você conseguir chegar perto dela, distribua boas espadadas. Depois de despachar o bicho feio, aperte o botão vermelho na parede e siga em frente

pela passagem. Agora corra feito um louco pois o corredor está cheio de gás venenoso. Depois da animação, continue em frente e use o barco. Na praia, você deverá enfrentar Goganden. Ou logo de cara e, mais uma vez, não poderá vencê-lo. Apenas ataque o chato algumas vezes até começar uma animação. Agora você assume o comando de Oyu. Siga em frente, entre pela passagem, pegue o item Key Plate mais ao fundo e volte. Use-o no portão no meio da sala, siga pela porta ao lado do Save Point e pegue os dois itens que estão no chão. Sala, entre na porta à direita. Siga em frente e entre pela porta no fim do corredor. Você estará em uma sala com uma piscina verde. Entre pela porta em frente, passe também pela próxima porta e depois por um corredor. Aqui, cuidado com os peixes que saem do chão. Mate-os para poder prosseguir. Desça a escada, siga pela direita e pegue o item Adaga. Depois de derrotar todos os inimigos daqui, entre na passagem e desça a ponte, sempre detonando os inimigos. Pegue a Sacred Flute e volte para a sala principal. Saia pela porta dupla.

Novamente no controle de Jubei, pegue a arma nova em frente (o martelo) e entre pela porta da direita. Faça o mesmo caminho que acabou de fazer com Oyu e destrua com o martelo o bloqueio que está mais à frente. Pegue a chave no chão e suba a escada. Volte até o salão principal e entre pela porta próximo ao Save Point. Use aqui a magia da espada dupla (do vento) e desça pelo elevador. Siga em frente, passe pelas próximas duas portas e suba a escada. Volte e passe por outra porta para resolver mais um puzzle. Siga o esquema da foto. Pegue a chave, volte à sala que está



logo depois da sala dos robôs, suba a escada e use a chave na fechadura ao lado. Puxe pelas caixas e use outra chave em outra fechadura. Entre lá vamos nós para mais um puzzle, mas esse é bem fácil. Deixe os símbolos como os ilustrados ao lado e pronto. Entre na passagem que irá se abrir. Agora você estará no castelo. Desça da torre e saia pela porta.

NO RASTRO DE NOBUNAGA

Agora no papel de Ekei, siga até o castelo, entre pela porta em frente e depois na da direita. Pegue a chave no baú, saia e entre na porta em frente. Volte até a passagem sobre o rio e use a chave na porta da esquerda. Siga em frente, entre pela porta, siga o caminho até o topo e entre na cabana. Desça a escada e pegue o barco. Entre na casa e derrote o monstro com o machado. Pegue a

chave e volte até onde está Jubei.
Você volta a comandar Jubei, siga em frente e faça o mesmo caminho que você acabou de fazer com Eika, mas antes de entrar na parte que leva à montanha, entre pela porta bloqueada, abrindo-a com a lança. Entre na que tem feixe de luz e siga à esquerda. Vá em frente até chegar a uma ponte quebrada. Detone o monstro do lado esquerdo e acione a alavanca para baixar a ponte. Continue por um longo caminho até achar o item Great Powder Tube que tem o poder de reanimar pessoas que foram transformadas em pedra.
Passe pelo bloqueio com a espada dupla, siga em frente e use o item na estátua que bloqueia seu caminho. Volte, vá até a cabana no topo da montanha e pegue o barco. Entre no casarão e depois de detonar dois monstros, entre na porta da esquerda. Use o item Great Powder Tube nas estátuas. Entre pela porta. Hora de resolver mais um puzzle. A resposta está marcada bem acima. É moleza. Depois de resolver o enigma, entre na passagem. Passe pela porta com o desenho de um touro, e depois pela última do corredor. Você estará em uma sala redonda. Entre pela porta da direita, siga o corredor, entre na pequena passagem à direita e use novamente a magia da espada dupla (foto 6). Suba pelo elevador, pegue a

chave no chão e passe pela porta. Você estará de volta à sala da piscina verde. Siga em frente, entre pela porta próximo do Save Point, vá até a sala dos robôs e suba a escada. Vá em frente, desça, entre pela porta e use o Scarlet Key na porta com uma aura. Entre lá e após cair na armadilha, saia pelo buraco. Siga em frente e entre na porta no final do corredor. Hora do último round contra Gogandantsu, e pode ir se preparando para a batalha mais chata do game. Use a espada dupla e não pare de atacar em nenhum momento, tente pegar o tempo dos ataques dele para poder defender mais facilmente.

A BATALHA FINAL

Depois de derrotá-lo, entre pela porta verde, suba a escada, passe pelos canos e suba a escada para chegar até a porta. Examine a estátua e escolha a opção Yes. Depois da animação, use o planador para fugir do local. Figure os controles analógicos para abrir o portão. Dentro da nave, entre pela porta em frente. Na sala de armamentos, passe pela porta da esquerda, suba pelas esteiras, entre por mais uma porta e assista à animação. Examine o painel para ver uma outra animação.
No castelo, entre pela porta da esquerda, suba a escada, entre pela porta dupla e pegue o item na caixa. Dê a volta por trás da sala pra poder subir até o telhado. Detone o monstro voador e pegue o item Gold Scale. Use-o na figura à sua frente para abrir passagem. Volte, passe pela ponte de madeira, suba à escada do lado direito e enfrente mais uma vez o chefe com pernas de aranha (agora é a última vez). Use o mesmo esquema das outras vezes.
Desça a escada e use a última esfera no elevador. Agora é pra valer, é só você e Nobunaga. Em sua primeira forma: evite ficar perto de Nobunaga. Ataque de longe com flechas e tiros e, quando ele começar a voar, ataque com a espada dupla usando seu ataque de vento. Cuidado com os ataques dele. Depois Nobunaga se transformará em um monstro enorme, mas não pense que isso é privilégio de vilão: você também tem direito a uma transformação no melhor estilo Power Rangers. Agora a tática é não ficar perto do monstro, corra para trás dele e mande tiros no bicho. Pronto! Agora é só relaxar e assistir ao final de um dos melhores games da Capcom para o PS2.

PASSAMOS DE FASE MAIS UMA VEZ

SUPEREDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO
4 ANOS DE NINTENDO WORLD

Visite também o site www.nwbr.com.br

GRÁTIS: Uma cartela de adesivos para o seu GBA

E mais,
Reviews, avaliação e notas dos lançamentos mais importantes do mês: Mickey Magical Mirror, Beach Spikers, Aggressive Inline, UFC Throwdown e Smugglers Run (GameCube)

CONRAD EDITORA

REVISTA Nintendo

Peça ao seu jornaleiro

Reviews

Este mês

Se você deu uma folheada nas próximas páginas antes de ler este texto, já deve ter notado que nunca tivemos tantos games de primeira linha em uma mesma edição. Simplesmente alguns dos títulos mais aguardados dos últimos meses desembarcaram na redação, dando início a uma verdadeira maratona de horas, horas e mais horas de jogo. E tudo isso com uma boa novidade: games Online! Conectamos nosso Playstation 2 na rede e mandamos ver nos títulos de lançamento do PS2 Online, nos encontramos nos confins da internet com outras centenas de jogadores pelo mundo. Quer jogar conosco? Procure por EGM Brasil na rede.

Nossa filosofia de avaliação

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e em como eles se comparam a outros títulos da mesma plataforma. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de estar diante de um dos melhores jogos da história, um verdadeiro revolucionário, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, algo que você deve evitar a todo custo. No meio do caminho está o 5, para os games medianos. Simples, não.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Jogo do mês

Castlevania: Harmony of Dissonance pág. 73

Super Mario Sun[illegible] 2002: Kingdom Hea[illegible] disso. O game que conseg[illegible] desta edição é do GBA [illegible] imperdível para os fãs.

Nossos selos

O selo de **Platina** é reservado para os games que recebem nota 10 de todos os avaliadores. É a mais alta classificação que um jogo pode receber.

O selo de **Ouro** vai para os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 9.

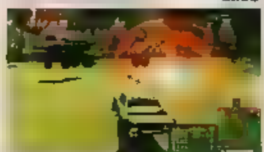
Os jogos que conseguem uma média igual ou superior a 8 (mas menores que 9) recebem o selo de **Prata**.

Twisted Metal: Black Online

Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: Incog Inc
Jogadores: 1-2 em Dial-Up, 1-8 em banda larga
Web Site: www.scea.com

Melhor recurso: Partidas de oito jogadores
Pior recurso: Um pouco de lentidão

Imagine muitos [illegible] jogadores andando numa arena com balas, mísseis e outros ataques voando por todos os lados. [illegible] é pouco mais do que uma versão Online do game que [illegible] um ano [illegible] **Shou**



[illegible] Online de um jogo de [illegible] do ano passado. Nada mais, nada menos. A jogabilidade [illegible] nova camada de estratégia [illegible] mas das coisas do TM:B original que poderiam ter recebido um update ficaram intocadas. Os cenários [illegible] Algumas pessoas [illegible] modo Single Player. Mas sejamos honestos, é difícil encontrar falhas em um jogo gratuito. **É uma delícia jogar Online e você, provavelmente, ficará jogando mísseis em seus amigos até as 3 horas da manhã por muitos e muitos meses.** [illegible] dar um Restart no Playstation [illegible] uma travada geral no console e no game. Estamos realmente torcendo para que a Sony resolva esses problemas antes do dia [illegible] Importante neste caso: é de graça! **Shane**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7	8

The Thing

Produtora: Universal Interactive
Desenvolvido por: Computer Artworks
Jogadores: 1
Tente também: Eternal Darkness
Web Site: www.thethinggames.com

O melhor: Funcional como psicólogo da sua equipe
O pior: A falta de maleabilidade nas missões

Disseram que The Thing iria redefinir o gênero Survival Horror. [illegible] comer humanos. O jogo é baseado no filme [illegible] Carpenter de 1982, em que [illegible] atacados na Antártida por aliens que se instalam em qualquer organismo vivo. Aqui, você comanda [illegible] formando equipes táticas e cuidar da sua própria equipe. **The Thing baseia-se no silêncio e no tédio** [illegible] **Augusto**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	8	9	7,5

Onimusha 2: Samurai's Destiny

Produtora:	Capcom
Desenvolvido por:	Capcom
Jogadores:	1
Confira:	Nosso detonado completo do game na página 56
O melhor:	Mais ação, mais personagens.
O pior:	Ângulos visuais de enlouquecer.
Web Site:	www.capcom.com

Atores mortos, espíritos vingativos, intriga histórica, o macabro e muito mais. Tudo isso está incluso na segunda parte da trilogia Onimusha. Se você é um fã do primeiro jogo, vai adorar Onimusha 2.

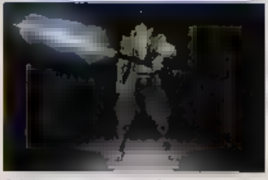
E o que há de interessante neste jogo? Bem, para começar, você não terminará o game em menos de três horas, como no primeiro. Sua primeira vitória em O2 deve levar umas dez horas, dependendo se você tentará obter todas as armas e itens que o jogo oferece (e vale!). E vale jogar outra vez? Tente coagir cada um dos outros quatro personagens para que lutem ao seu lado. Cada um deles tem um caminho diferente pelo jogo, dando-lhe, pelo menos, mais quatro razões interessantes para repetir a dose. Além de modos secretos, minigames e outras surpresas que superam tudo o que os jogos de Resident Evil fizeram no passado.

O visual também melhorou. O Onimusha original foi criado para o PSOne, e dava pra sentir. Os gráficos de O2 são um ousado passo à frente, com personagens realistas, cenários bem definidos, mais inimigos e toneladas de armas e efeitos especiais. O controle, limitado ao direcional digital, é muito sensível e facilita o uso da ampla variedade de movimentos que Jubei e companhia podem executar. Será que Onimusha 2 segue a boa tradição criada pelo primeiro capítulo? Sem dúvida nenhuma, sim.

[illegible]

Como Samanosuke do primeiro jogo, o herói de O2, Jubei Yagyu, foi modelado com base em um ator real. Mas desta vez, o ator está morto. O criador da série, Keiji Inafune, escolheu o falecido Yusaku Matsuda (mais conhecido por seu papel na série japonesa "Detective Story"), devido a seu apelo junto ao público feminino e aos fãs de cinema.

Eis Kotaro, seu amigão ninja, chegando ao rifle de um colega. Este jovem cheio de vida e rápido pacas é um dos personagens jogáveis.



Se há uma coisa que a Capcom faz com maestria é lançar seqüências de sucesso. Desde que terminamos o primeiro Onimusha ficamos sabendo da existência de uma seqüência, e aqui está ela, cheia de novidades bem legais, mas mantendo o espírito do game original. No papel de Jubei, um honrado samurai que teve sua vila natal destruída e queimada, você deverá se vingar de Nobunaga, o vilão que vendeu sua alma para os demônios e quer transformar o mundo no novo inferno. Para isso, confie em suas armas e em sua cabeça, que lhe ajudará a resolver os puzzles (que agora estão mais freqüentes). **Os gráficos também melhoraram**, e os personagens agora se movem com muito mais naturalidade. Os cenários, mesmo sendo em 2D, ganharam mais profundidade e muito mais movimento que no game anterior. Além disso, o game é bem mais longo que o primeiro, há muito mais chefes e os inimigos são bem variados. Depois do gostinho de quero mais que Resident Evil deixou, este game promete preencher bem o tempo dos jogadores fanáticos por terror.

Fabio Micholin

Depois de jogar Onimusha até encher o saco (no PS2 e no Xbox), eu tinha muitas esperanças para a seqüência. E não fiquei desapontado. **O2 traz sua marca registrada, a esgrima de cortar cabeças, que agora é cinco vezes melhor.** Melhores gráficos, novas armas, controles mais precisos, movimentos especiais, caminhos múltiplos e cinco personagens jogáveis. Nossa! Uma vez que você pode alternar ou ser acompanhado por um desses guerreiros, você quase sente como se estivesse cooperando com um amigo, o que é sensacional para um jogo de ação Single Player. Cada caminho repleto de combates revela uma nova camada do enredo, multiplicando o interesse de se jogar mais uma vez. Descobrir tudo no jogo e percorrer cada canto pode tomar mais do que quarenta horas. Felizmente, também existe uma vasta quantidade de segredos para descobrir como recompensa extra. Os ambientes também estão maiores, dando aos jogadores muito mais áreas para serem exploradas (você vai ter arrepios quando entrar nas áreas do primeiro Onimusha). Eu também admiro a escolha estilística de manter os cenários em 2D. São tão detalhados e animados que quase respiram. Infelizmente, isso resulta em movimentos complicados, quando você enfrenta não só o seu oponente, mas também o ângulo de câmera, fixo e inflexível. Mas isso não é um motivo que me impediu de jogar até o final? Não. E também não deveria impedir você de correr para jogar esta seqüência.

Milkman

É fácil reclamar de Onimusha 2, pois é **uma seqüência que não inova muito além do jogo anterior.** Tire a Inteligência Artificial, os parceiros, a pseudo-aventura, a troca de itens e os ocasionais puzzles, e você fica com o velho jogo de luta/ação. Entretanto, após horas dilacerando samurais zumbis, percebi que ficar com a filosofia de ação de Onimusha é uma boa. Por quê? Ora, enfrentar mortos-vivos com sua força colossal gigante é muito divertido (se você sobreviver aos eventuais ângulos de câmera horrorosos). É a velocidade do jogo que dá charme a Onimusha, e não os belos gráficos, os rostos detalhados ou os enormes valores de produção.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7	8

Kingdom Hearts

Produtora:	Square EA
Desenvolvido por:	Square
Jogadores:	1
Outras plataformas:	Não
O melhor:	Qualidade hollywoodiana
O pior:	Câmera confusa e frustrante
Web Site:	www.kingdomhearts.com

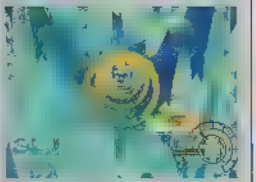
A Square e a Disney se reuniram para produzir o mais incrível RPG de ação, assim como os super heróis se uniram e criaram a Liga da Justiça. O resultado é uma mistura sinérgica entre Final Fantasy e o Reino Mágico de Walt Disney, que embaralha a discussão entre fantasia hardcore séria e a imaginação e pureza dos desenhos Disney (o próprio Pateta é uma das estrelas!)

Você assume o papel de Sora, um garoto rebelde de cabelos espetados que sonha em explorar o mundo que existe fora de sua casa, numa ilha tropical. Ele logo realiza seus desejos, quando seu mundo é destruído por uma série de sombrios malvados conhecidos como os Heartless, que deixam nosso herói numa cidade bizarra. Justo quando Sora começava a procurar seus amigos perdidos, Kairi e Riku, ele encontra dois estranhos companheiros de viagens, o Pato Donald e o Pateta. Eles também estão em busca de um amigo desaparecido: o rei Mickey!, e os três se juntam para viajar por muitos mundos, enfrentando a ameaça dos Heartless.

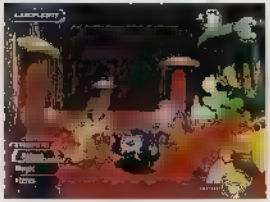
Uma rede independente de reinos se combina para formar o mundo de Kingdom Hearts. Sora e seus amigos saltam entre eles, usando sua nave espacial com cara de Jiminy Cricket (veja ao lado), e cada área é baseada em um dos adorados filmes da Disney. Você irá navegar pelos enredos de "Aladdin", "A Pequena Sereia" e "O Estranho Mundo de Jack" durante a busca por seus amigos perdidos.

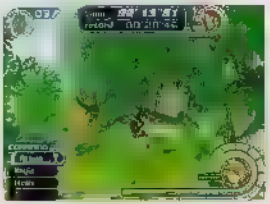
MASSACRE DO MINIGAME

A NAVE GUMMI



O que aconteceu aqui? O maior minigame de Kingdom Hearts é a nave Gummi, e caramba... é um saco! Você usa esta nave boba para voar pelos mundos, mas após alguns minutos, você vai querer mais é transformá-la em sucata. Criar Upgrades para ela é uma chatice e pilotar essa coisa nos faz lembrar de games baratos do PSOne.





Uma vez que é um RPG de ação, o combate tem um papel crucial. Sora carrega uma terrível espada em forma de chave, mas a câmera tem os esboamos confusos e transforma o combate em um tempo real numa experiência um pouco estranha. Durante a batalha, você detona seus inimigos com combos multihits (apertando o botão X feito louco), você também conjura feitiços, chama criaturas mágicas e objetos de uso, mas acessar o menu principal durante uma luta é proibido – você tem que navegar pelos menus de atalho enquanto combate. Devido a esse esquema, pode se preparar para morrer no calor da batalha... muitas vezes. Na verdade, a dificuldade do jogo é muito maior do que a de um RPG da Square, por exemplo. Mais jovens podem achá-lo muito difícil.

O toque característico da Disney dá um verniz amigável e infantil ao jogo, mas a força mais sombria de Final Fantasy também divide a batalha: você vai encontrar um verdadeiro dicionário de estrelas dos antigos Final Fantasy. Além disso, a história central do jogo também remonta a um jogo de FF com temas de perda, amor e sacrifício, dando ao game um tom mais sério e pesado, que tira muito da doçura da Disney.

Como fica evidente nessas imagens, a reputação da Square de fazer jogos visualmente ricos permanece verdadeira. Como em FFX, no ano passado, o mundo de KH foi criado usando gráficos 3D superdetalhados. Tudo que você pode esperar de um RPG sofisticado está aqui – a boca dos personagens se alinha perfeitamente com os diálogos, filmes em CG sensacionais são distribuídos ao longo do jogo e feitiços e invocações enchem a tela com espetaculares fogos de artifício e efeitos especiais.

O áudio do jogo recebeu o mesmo cuidado. A popstar japonesa Hikaru Utada gravou a [illegible]ma, "Simple and Clean" com letra [illegible]s, e a Square reuniu um elenco de atores para dar vida às vozes dos personagens. Os mais famosos incluem Haley Joel Osment como Sora, Billy Zane como Ansem e Lance Bass (do N'Sync), como um dos nossos personagens favoritos de Final Fantasy (não vamos dizer quem é).

No geral, essa fusão colossal é um sucesso. Ainda existem alguns problemas, principalmente com a câmera irregular e a irregularidade da dificuldade, tanto fãs de Final Fantasy como da Disney serão cativados

Não sou um grande fã dos filmes da Disney. Bem, [illegible] me diverti com eles quando era mais jovem, mas hoje dia, você tem que me subornar para assistir a

cismo. Após examiná-lo, encorajo todos os fãs de FF a tentar, independente dos seus sentimentos em relação ao Mickey Mouse. Os elementos Disney ao redor

presa em seus dilemas, e se emocionará com o final épico. Os fanáticos Disney irão delirar com os personagens, mas no fundo, é um produto Square de ponta a ponta. Os criadores fizeram um trabalho espetacular [illegible] o que se refere ao áudio e vídeo, [illegible] encaixando o KH com gráficos sólidos e interessantes e músicas marcantes, bom talento vocal (com atores [illegible] quanto os detalhes de produ

[illegible]

a uma série de gigantes do

[illegible]

xasse que esse preconceito vencesse, teria perdido a oportunidade de jogar uma das maiores obras-primas já desenvolvidas para o PS2. Em lugar do camundongo-mór da Disney como protagonista, foram criados

Square e todos os mais famosos membros da família Disney. Além de todas essas maravilhas, é quase im-

[illegible]

aqueno Milky

[illegible]

mil, e estava apaixonado com os ângulos de câmera

[illegible]

mundos. Não

[illegible]

algo digno

[illegible]

VISUAL 7 4

PRESENÇAS FANTÁSTICAS

Os fãs da Square vão se deliciar com o intermináveldesfile de personagens de Final Fantasy que aparecem em Kingdom Hearts. Só na primeira hora, você já cruza com Tidus, Wakka, Selphie, Aerith (o nome japonês de Aeris, a maneira como ela é chamada no game), Yuffie, Squall, Cid e até mesmo um Moogle! Embora eles não se rumem à festa, dão dicas e ajudam a melhorar o enredo, é bem legal. Ah, e não me acuse de estragar as surpresas, ainda existem mais convidados [illegible] que você nem imagina.

Armored Core 3

Agetec
Desenvolvido por:
From Software
Jogadores:
1-4
Aceita:
Web Site:
www.agetec.com

O melhor: Siga seu cérebro até a última neurônio
O pior: Controle meio complicado de dominar no começo

Embora você vá precisar de dois cérebros para pegar as manhas dos controles, as manobras com os robôs de Armored Core acabam se tornando mais simples com

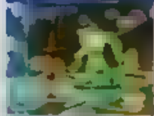
há um monte deles, e completar todos sem tocar neles é a chave para conseguir as armas poderosas. Há mais de 200 peças espalhadas pelos cenários, sendo várias bem escondidas e que dão ao jogador combinações quase infinitas de armas e acessórios. As arenas adversárias podem ser encontradas em inúmeros anfiteatros com cenários high-tech. **Os fãs da série não ficarão desapontados com o novo Armored Core,** a não ser

diante jogo de combate de robôs.

David N.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	8	8

Dual Hearts



Atlus
Desenvolvido por:
Matrix
Jogadores:
Web Site:
www.atlus.com

O melhor: Armas exclusivas e sistema de combate
O pior: As ... estilo de Jar Jar Binks

Chegando às prateleiras ao mesmo tempo que Kingdom Hearts (da Square), Dual Hearts poderia facilmente ficar à sombra da febre de KH. Mas isso seria uma grande injustiça, porque se trata de um jogo de qualidade

exploração, estratégia e combate. **DH vai conquistar os gamers com a enorme variedade de ataques-solo e em equipe dos heróis Rumble e Tumble.** As armas de Rumble, por exemplo, podem ser incrementadas com atributos que dão poderes descomunais para cada ataque. E os combates rolam numa boa porque a câmera funciona bem e os controles são sólidos. Se Rumble não decep

...ks e ..., dependendo do que ... de de

Miguel

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8	5

NFL 2K3

Produtora:
Sega Sports
Desenvolvido por:
Visual Concepts
Jogadores:
Também para:
GameCube, Xbox
Web Site:
www.segasports.com

O melhor: Jogar Online
O pior: Menus de jogadas complicados (ou pouco práticos)

É difícil imaginar um game de futebol americano tão aguardado quanto NFL 2K3, e é mais difícil ainda acreditar ... conseguiram fazer um jogo

... combates com ação desen...

...mente para ir avançando cada metro quadrado do campo. O resto do jogo segue quase todo a mesma linha. E o game é dez vezes melhor quando você está Online porque é nesse modo que 2K3 apresenta sua melhor

...tividade dos jogadores. A sensa...

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9	7	7	8

SOCOM: U.S. Navy SEALs

Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: Zipper Interactive
Jogadores:
Tente também: Counter Strike (PC)
O melhor: Intensos combates Online
O pior: Uma AI estranha em alguns momentos
Web site: www.us.com.br

Estaria SOCOM: U.S. Navy SEALs tendo o mesmo prestígio se não fosse um dos primeiros títulos Online do PS2? Talvez não, mas mesmo sem o adaptador Online, os fuzileiros fazem um belo trabalho. Pena que a fraca A.I. do game atrapalhe um pouco, tornando-o muito mais interessante quando jogado em rede. Um belo game, com variados modos de jogo, um desafio bem equilibrado e que chega a ser surpreendente em certos momentos, além de opções Online bem bacanas, como o Voice Chat, formação de ...ãs e diferentes salas de jogo

... buscando acertar os oponentes de longe ...

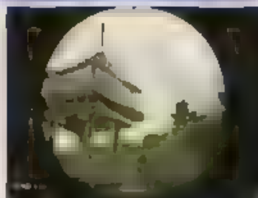
esperando um inimigo acabar com ele. Ainda bem

de qualidade que o ... desenhadas, incorpo...

...tos (árvores, arbustos, barris e outras coisas) para se esconder. Os objetivos de suas missões são muito bacanas: desarmar armas nucleares, resg... na fase final, assistir a um ... E isso é só o Single-player... Online é o ... a isso o volte ... dos de jogo ...

SOCOM irá mudar sua cabeça.

Mark



... as semanas: a turma acaba facilmente se entregando pelos olhares fixos e atitude que parecem pesadelos recorrentes durante o dia. E

...exigem ações de espionag... ...um ... ...especiais. Prefira o modo Online

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	9	8	9

NFL GameDay 2003

O melhor: Interface para chat no modo Online
O pior: A jogabilidade deixa você na mão

Produtora: 989 Sports
Desenvolvido por: 989 Sports
Jogadores: 1-8 (2-8 Online)
Também para: GameCube, Xbox
Web Site: www.989sports.com

Por razões que vão além da minha vã filosofia, a Sony insiste na idéia de que GameDay é o competidor com chances na arena dos games de futebol americano. Eles deviam ter noção de que Madden (com milhões de cópias vendidas) domina esse mei[illegible] dores. Há uma boa razão para isso: GameDay está chato desde sua versão de 2000. A nova prometia mudar completamente isso. Tem jogadores mais bacanas, uma animação melhorada, um monte de pancadas e uma opção de chat enquanto o jogo rola no modo Online. Mas **a triste verdade é que perde para seus concorrentes em todos os aspectos.** Se de vez a movimentação dos jogadores, dá [illegible] que GameDay não [illegible]. Parece que você está jogando hóquei no gelo, como se cada passo [illegible] seu jogador deslizar [illegible] de uns [illegible] preciso explicar [illegible] [illegible] jogo [illegible] Madden [illegible] chegamos ao fim do mundo mesmo.

Dan L.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	5	1

Auto Modellista

O melhor: Os gráficos estilo Cel-Shading
O pior: Os módulos de corrida

Produtora: Capcom Entertainment
Desenvolvido por: Capcom Japan
Jogadores: 1-4
Tente também: Gran Turismo A-Spec
Web Site: www.capcom.co.jp

[illegible] **Auto Modellista é uma festa de criança em um bufê animado pelo palhaço Carequinha** [illegible] num shopping automotivo, onde se pode comprar que quiser, do motor a acessórios. Mas não é assim que funciona. Geralmente existe [illegible] no começo do campeonato você tem alguma quan[illegible] [illegible] [illegible]

Augusto

A primeira coisa que vem à cabeça quando vejo um game de corrida de carros reais, certamente, é Gran Turismo, sinônimo de simulação extrema. A comparação acaba sendo mesmo inevitável, como acontece com uma série de jogos semelhantes. Mas com [illegible] reais, até aí tudo bem. Mas de simulador ele não tem absolutamente nada, **é um jogo totalmente no estilo Arcade** [illegible] do e, por isso mesmo, bem divertido. Tudo começa pelos gráficos em Cel-Shading, que dão um visual supercartunesco ao game, deixando tudo ao mesmo tempo simples e com um belo visual. Sem falar que é diferente de tudo o que já foi feito em games de corrida, uma originalidade que conta muito. A jogabilidade não tem nada de simulador, está cheia de curvas em alta velocidade e Drifts pra tudo quanto é lado, abolindo qualquer semelhança com [illegible] uma regra para vencer. O jogo como um todo é muito interessante, e além do visual pitoresco e bem diferente do usual, você ainda poderá participar de uma série de campeonatos com vários traçados diferentes, desde pistas convencionais a grandes estradas bem mais abertas, onde você deverá derrotar seus rivais diretos. Conforme você completa as corridas vai ganhando [illegible] para [illegible] garagem, [illegible] também [illegible] qualquer [illegible] mais [illegible] game que merece destaque [illegible] Capcom [illegible] original [illegible] competi[illegible] estilo de game.

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8,5	7	8,5	5

Pac-Man Fever

O melhor: Heihachi superdeformado
O pior: Ms. Pac-Man, a dona redonda

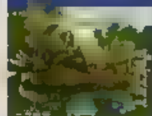
Produtora: Namco
Desenvolvido por: Namco
Jogadores: 1-4 (Multi Tap)
Também para: GameCube
Web Site: www.namco.com

Imagine Mario Party com toda a parte divertida jogada no lixo: é a sensação que tenho ao jogar Pac-Man Fever. Versões superdeformadas de Heihachi do Tekken, de Reiko, da Ridge Racer, Mr. and Ms [illegible] tickets de rifa e participar de mais de trinta minigames. Primeiro problema: os personagens ficaram esquisitos nesse novo traço. **Pac-man era mais bacana quando parecia uma pizza.** Agora ele parece o senhor Cabeça de Batata com um problema no fígado. Segundo problema: o jogo é sonolento e faz os bocejos aumentarem ainda mais quando você descobre [illegible] assistir ao computador jogar sozinho [illegible] qualquer possibilidade de interação [illegible] [illegible] esperança da [illegible]. A única coisa que [illegible]

David N.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	3	2	5

Dino Stalker



O melhor: Um inovador sistema de jogo
O pior: Mãos cansadas

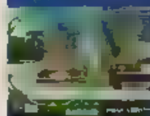
Produtora: Capcom
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
Web Site: www.capcom.com

A [illegible] cisos de um game em primeira pessoa é, desculpe o trocadilho, um tiro difícil. Há idéias bacanas aqui dar total controle de movimentos em um jogo do gênero é algo que fãs desejavam há tempos, e DS acabou trazendo isso. Mas **se você quer realmente jogar Dino, é bom com um joystick-arma como a Guncon 2** [illegible] desesperadas, sofrendo o diabo, e disparando sua Guncon [illegible] tendo de constantemente segurar a arma com ambas as mãos, você irá perceber como isso é cansativo... E deixando bem de lado as pretensões de se tornar um jogo de aventura, DS continua a sofrer com os limites de tempo [illegible] duração do game [illegible] um modo geral [illegible] presentes em muitos jogos de [illegible] bem [illegible] seria um jogo muito me[illegible] to da arma especial.

Che

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Virtua Cop Re-Birth



O melhor: Serve para matar as saudades
O pior: É o mesmo jogo do Arcade, sem novidades

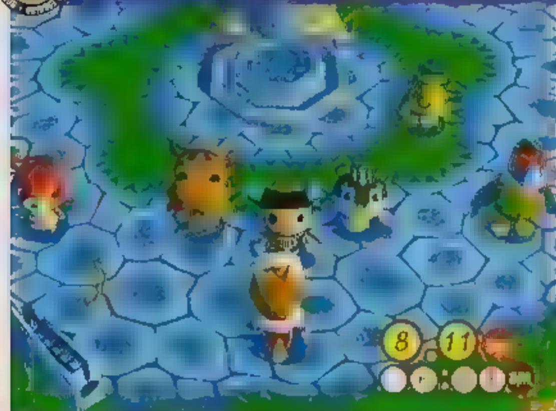
Produtora: Sega
Desenvolvido por: AM2
Jogadores: 1-2
Web Site: www.sega.com

Em meados de 1997, Virtua Cop foi um dos games que me impulsionou a comprar um Saturn, só para não mais gastar centenas de fichas por mês para passar pelas três missões com índice de pontaria acima de 95%. O segundo Virtua Cop chegou pouco depois e fez a alegria de minhas noites. Mas por quase cinco anos aguardei um terceiro episódio. O Dream [illegible] nasceu, morreu e nada. Quando vi o anúncio de que o PS2 receberia um remake dos originais, me animei. Mas tudo acabou convergindo numa surpresa medíocre. Tudo o que você encontrava no clássico para Arcade está aqui, com as três missões com dificuldade crescente, chefes que atiram [illegible] tiros [illegible]. Nada de [illegible] isso [illegible] Nada de [illegible] nada de gráficos melhorados, nada de novos [illegible]. Serve para matar a saudade? Sim, mas **não corresponde às expectativas que o nome "Re-Birth"** [illegible] se preocupou em desenvolver um [illegible] altura da tradição que o nome carrega.

Eric

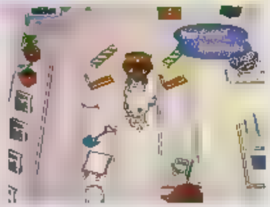
VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

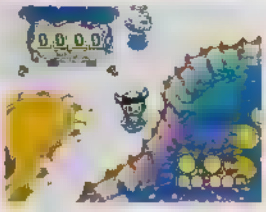
Animal Crossing



Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Nintendo
Jogadores:
O melhor: uma quantidade imensa de coisas para fazer
O pior: interface problemática
Web Site: www.animal-crossing.com

Quer escapar da cansativa rotina de trabalho, escola, fugir para uma ilha tropical e fazer amizades com a fauna local? Então jogue Animal Crossing, o game em que ninguém na cidade é humano e insetos e peixes são abundantes.
Este jogo não possui um final, nenhuma princesa para salvar ou imperador maldoso para derrotar. Em vez disso, seu tempo é utilizado em outras atividades menos estressantes: ajudar a população da vila, arrancar ervas daninhas, podar árvores, vender peixes e insetos, tudo para que você possa pagar a sua casa, jogar clássicos da Nintendo como Balloon Fight ou Excitebike, e enviar cartas para seus novos amigos animais. Você ainda pode fazer muito mais com o cabo link do GBA, Link e com o eReader. Conhece algum que jogue AC? ... do o que você precisa é do seu cartão de memória para pegar um ... para visitar a cidade e dar uma olhada. Quem sabe alguém desse lugar viaje para a sua vila.





Feriados reais também são comemorados no mundo de Animal Crossing. Ou seja, cancele aquela viagem para ficar em casa jogando...

Alguns eventos são regidos pelo relógio. Por exemplo, se você quiser conseguir créditos por assistir a missas matutinas (esquerda), você deve estar lá entre as 6 e 7 da manhã todos os dias. Se você for daqueles dorminhocos, trapaceie e adiante o relógio. Mas você não faria isso, não é?

Algumas pessoas vão odiar o conceito de Animal Crossing, um jogo que não possui um final discernível. Neste game você está livre para fazer (quase) tudo que deseja e a tarefa mais difícil é descobrir quem está com o gibi do Camofrog. AC é como uma comunidade virtual dentro de sua TV. Quando você não está procurando o gibi ou resolvendo outras tarefas, está comprando coisas para sua casa, se divertindo com jogos clássicos de NES, bolando camisetas, escrevendo cartas... ok, eu sei que parece muito sem graça, mas acredite, é sensacional. Se você tem amigos que também estão jogando, pode visitá-los e, de repente, aparecem mais coisas para fazer. Por exemplo, eu fui para a cidade de Jeanne e escrevi no seu mural uma mensagem que ela não pode apagar... Depois fiz amizade com o povo da vila e os ajudei para que pensassem onde diabos teria ido depois que os deixei. No caminho, colhi todas as frutas que podia guardar em meus bolsos para vendê-las na minha vila e fazer uma boa grana. Finalmente, escrevi algumas cartas para os vizinhos (disse a Robin que ela "fedia como a bunda de um macaco" e para Jeanne falei "vou curtir todas as suas cores e qualquer sua casa"). Quando tudo acabou, relaxei em minha casa jogando boas partidas de Donkey Kong... Isso é que é vida. Mas AC também tem seus problemas: os gráficos são quadrados e a interface é complicada... mas o jogo vicia. Eu sei que vou jogá-lo por muitos meses. **Chris**

Um dia, um jogo sensacional chamado Animal Crossing nasceu e impressionou com seu conceito de Hello Kitty misturado com The Sims. As garotas adoraram brincar de casinha, com seus personagens e roupas. Os garotos não sabiam o que pensar até que um deles visitou seu colega e descobriu que ele tinha uma nave espacial bacana que ele não tinha... Mas o ... que se ... diálogos expressivos ... **O gosto por AC tem que ser desenvolvido**. Mas para a pessoa certa, é como ser viciado em açúcar. **Jeanne**

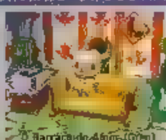
Um jogo com qualidade gráfica de N64, som inferior e absolutamente nenhum propósito... eu adorei! Você vai gastar meses andando pela cidade, plantando árvores, colecionando insetos e pagando a suas dívidas (é sério). Parece idiota, eu sei. **Mas uma vez que você começa a jogar, não vai conseguir parar.** Pegue um grupo de amigos e comece a viajar entre as vilas de cada um... os outros membros da redação acham que eu, Jeanne e Chris ficamos loucos quando nos ouvem falar que estamos animados com algo como descobrir um novo tipo de peixe, mas é ... que AC faz com você. **Greg**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	9	10

UMA VISITA AOS LARES DA EGM EM ANIMAL CROSSING

Nova Orleans (Chris)

Zona Zen (Jeanne)



O Barracão do Amor (Greg)

Beach Spikers

Produtora: Sega
Desenvolvido por: AM2
Jogadores: 1-4
Web Site: http://www.sega-am2.co.jp/beach spikers

O melhor: As comemorações
O pior: Os comentários idiotas do narrador

Acompanhando a seleção feminina de vôlei? Apro[illegible] com Beach Spikers, da Sega. A diferença é que aqui as partidas rolam nas areias de praias, mas já tá valendo. E como! Este é primeiro jogo de vôlei para o console da Nintendo, o que já vale conferi-lo. E se você for alguém que sente o nível de testosterona subir ao ver mulheres pouco vestidas na tela de u videogame, então este é o jogo certo para você. São dezesseis duplas (32 gatas bronzeadas de biquininho! uebal), e você ainda pode criar sua própria equipe. Como todo game de esporte, **este é um título que merece ser jogado em Multiplayer para melhor aproveitamento.** Jogar sozinho até que é legal, mas enche rapidinho, pois nem sempre o personagem controlado pelo computador e que faz dupla com você vai para o lugar certo. Mas juntan do mais três amigos, as areias vão ficar escaldan tes! A qualidade... digo, os gráficos estão lindos. A jogabilidade está excelente. Alugue-o para uma tarde de Multiplayer com a turma. **Trivella**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	6,5	8,5	6,5

Mystic Heroes

Produtora: Koei
Desenvolvido por: Koei
Jogadores: 1
Web Site: www.koeigames.com

O melhor: O sistema de combate baseado em runas
O pior: Os ataques, todos em ciclo de corrida e espera

Os americanos acham que quantidade é sinônimo de qualidade, e parece que nossos amigos japone ses da Koei pensam da mesma forma. Eles adota ram essa filosofia em MH: ele é como Dynasty War riors 3, mas com características de um RPG clássi co. A proporção de seus inimigos é, hã... um quint ilhão pra um! Injusto? Na verdade não, já que a gale ra geralmente permanece em grupos, e só parte pra cima quando você chega perto. Mantenha a distân cia e eles permanecerão tão imóveis quanto a guar da real inglesa. Mas, vamos supor que venham pra briga. Não se preocupe: dê uma circulada pelo cam po de batalha (você escapa deles) e deixe seus aliados tomarem conta do trabalho sujo. **Toda esta lance de esperar e depois correr é bem entediante.** Mas você tem alguma satisfação partindo pra cima dos inimigos com uma seleção de ataques especiais que podem ser preparados antes da batalha. O sis tema de combate fica mais intenso com a tabela de runas, o que é divertido, mas não é suficiente para elevar o nível da pancadaria. **Jeanne**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	4	4

Super Monkey Ball 2

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Amusement Vision
Jogadores: 1-4
O melhor: Muitos minigames
O pior: A falta de uma câmera mais livre
Web Site: www.sega.com

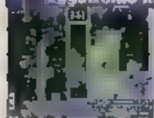
A maior parte dos fãs de Monkey Ball ficaria total mente feliz da vida com um simples pacote de no vas fases para o jogo original e olhando direitinho de muitas maneiras é isso o que SMB2 é. Se você conseguir ignorar a história que tenta criar algum sentido para o fato do game ser estrelado por macacos (sim, eu sei o que você está pensando, e concordo, é uma idéia terrível), SMB2 é uma versão melhorada da primeira parte. Quase todas as fases têm desafios como ligar botões, andar por platafor mas flutuantes, desviar de objetos e coisas do tipo. É impressionante que todas essas mudanças te nham sido feitas levando em consideração que o conceito original do jogo era basicamente unidi [illegible] [illegible] gumas boas idéias que fazem você querer sair jo gando logo de cara, mas acabei não entendendo di reito a dinâmica desta versão. É que **algumas fases são muito chatas e ter que voltar a elas uma segun da vez é um sacrifício.** Felizmente as limitações físi cas dos macacos de verdade não se aplicam aqui e os minigames são mais numerosos e divertidos. To dos os jogos da primeira versão retornam melhora dos e os novos, como Monkey Tennis, Monkey Base ball e Monkey Shot e são ótimos para jogar em tur ma. Pra jogar sozinho, tanto os minigames e nem o principal valem a grana, mas juntando os dois a coisa melhora muito. **Jonathan**

[illegible] guns dos puzzles aqui são difíceis, mas felizmente não impossíveis. **Você não vai passar pelo Story Mode numa sentada só.** Honestamente, você irá jogar o Single Player tempo suficiente apenas para destravar todos os ótimos minigames, que é o que faz Monkey Ball 2 valer a pena. Junte mais dois ou três amigos para jogar Monkey Billiards, Race, [illegible] player que [illegible] desde Super Smash Bros. Melee. Fãs da série e os que estão chegando agora não [illegible] **Greg**

A Amusement Vision realmente conseguiu se supe rar desta vez. Tudo que o já muito bom game original oferecia — um ótimo puzzle para um [illegible] Multiplayer caprichado e toneladas de minig[illegible] Super Monkey Ball 2 consegue levar ao extremo. O **modo Single Player continua sendo sensacional,** mas o que eleva o nível de qualidade do jogo à [illegible] ratosfera é, certamente, o modo Multiplayer. Assim que você comprar este game, e compre!, faça [illegible] chamada de doente, por ficar jogando até as quatro da manhã com seus amigos. É muito viciante. A única coisa que senti falta em SMB2 é uma opção Online e um editor de puzzles. **Chris**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	8	9

Egg Mania: Eggstreme Madness



Produtora: Kemco
Desenvolvido por: HotGen
Jogadores: 2
Também para: PS2

O melhor: Modo competitivo entre dois jogadores
O pior: Sem opção para quatro jogadores!

Lembra vagamente: Reverse Tetris
[illegible]: Super Monkey Ball 2

Nunca me toquei de quantas palavras podem ser arranjadas e encaixadas em um tema musical, per feito até Egg Mania aparecer. Mas vale a pena. O **jogo em si é realmente muito viciante.** O objetivo construir uma torre com as peças que vão caindo [illegible] simples que oferece um divertido desafio em um modelo de "blocos caindo" no estilo Tetris ou dr Mario. Também oferece alguns outros modos de jo go, não tão profundos quanto, mas é com a opção competitiva entre duas pessoas e o jogo principal que estão em foco aqui. Eu tenho que dar um toque sobre as músicas: os temas grudentos que vão te[illegible] a sua paciência durante o jogo irão assombrá[illegible] até a última partida. É uma pena não haver opção para quatro jogadores — isso parece uma blasfêmia para um jogo quebra-cabeça no Cube... De duas uma: ou você se vicia em Egg Mania ou deixa pra lá. Então, o jeito é alugar primeiro e ver se ele é excepcional (e se você conseguirá resistir) o suficiente para você incluí-lo em sua coleção. **Jonathan**

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	8	7

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

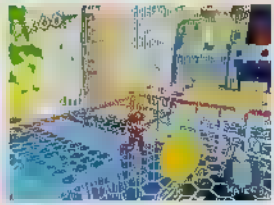
Produtora: Nintendo
Desenvolvido por: Capcom
Jogadores: 1
Web Site: www.capcom.com

O melhor: A cara de felicidade de minha sobrinha de 3 anos
O pior: Eu não tenho 3 anos

Do mesmo modo que um console deve ter games orientados para um público mais adulto, jogos vol tados para a moçadinha menor também devem exis tir. O problema é jogá-los para fazer um review... enfim, se você tiver mais de 10 anos de idade, este game ficará pouquíssimo tempo dentro do seu GameCube. O visual é atraente: lembra bastante os desenhos do camundongo a que costumávamos as sistir domingo de manhã na sessão Disneylândia. Mickey começa o jogo sendo transportado para um mundo que fica atrás do espelho (ué, isso não é Alice?) e deve juntar umas estrelinhas para poder voltar. **Os puzzles são criminosamente fáceis** e a interação com o jogador é móvel: Mickey com um cursor e clicar nos lugares certos. Você só não con segue se estiver babado demais. Deixe MM para seu irmão menor ou jogue com seu filhinho. Você pode até conectá-lo no cartucho Magical Quest de Game Boy Advance para que algumas coisas fiquem diferentes. Mas será que você agüenta uma dose [illegible] **Trivella**

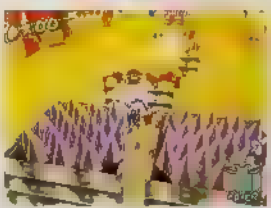
VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	7	7	3

Super Mario Sunshine



Produtora:	Nintendo
Desenvolvido por:	Nintendo
Jogadores:	1
O melhor:	A variedade de jogabilidade e controle
O pior:	Uma câmera confusa, que atrapalha em certos momentos
Web Site:	www.supermariosunshine.com

Finalmente ele voltou. Por seis longos anos nós esperamos, desde sua última grande aventura, em Mario 64. Passamos o tempo nos lembrando de seus velhos hits no GBA (Mario Advance 1 e 2), em algumas festas da série Mario Party, jogando tênis e golfe ou fazendo de conta que Paper Mario valia a pena. Até demos uma chance a seu irmão em Luigi's Mansion. Mas o que queríamos mesmo era um game Mario de verdade, e agora que finalmente chegou, podemos afirmar que é tudo o que estávamos esperando. Super Mario Sunshine é fantástico. Não redefine o gênero como Mario 64 o fez, mas é uma sequência perfeita do hit e razão de sobra para comprar um GameCube. Seu objetivo é coletar Shines (pequenos itens com a forma de sol que foram perdidos ou escondidos pelos sete mundos de SMS e pela área principal que conecta todos eles). As vezes, conseguir um Shine é apenas questão de cumprir uma certa prova (vencer um chefe, coletar moedas ou chegar a um certo ponto do cenário). Outras vezes é mais complicado e mais interessante. As fases o desafiam com puzzles sensacionais!



Para quem achava que SMS seria um game fácil, certas partes de grande desafio, como a ilustrada acima, foram uma grata surpresa

como o asco aquelas tartarugas gigantes da praia para que as flores cresçam de novo? Pra que acho devo rolar aquele melão gigante para que eu passe os obstáculos e chegue no farol até a loja de sucos? Como diabos eu chego ao topo daquele moinho? E mais, as fases mudam de acordo com o Shine que você está querendo pegar. A mesma praia pode estar ensolarada para um Shine e escura e melequenta para o próximo.

Toda essa variedade faz um último trabalho ao manter SMS excitante. A forma de se obter um novo Shine é sempre diferente da anterior, e há sempre uma opção de qual Shine procurar a seguir - se você cansou de um mundo, vá até outro.

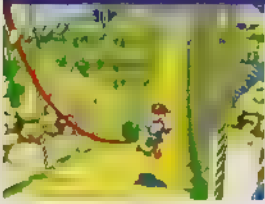
Visualmente o tema tropical de SMS clama por ambientes claros e coloridos, mesmo para os padrões Mario. você irá mergulhar em penhascos de corais, subir em palmeiras e explorar praias. Embora não tenha a mesma variedade de cenários de outras aventuras de Mario (desertos, geleiras, etc.) ainda é uma bela variedade.

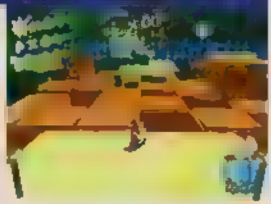
O INDISPENSÁVEL KIT DE MARIO

Co-estrelando SMS este F.L.U.D.D., o equipamento que [illegible] custos. Além de dar conselhos em certas partes do jogo (ele fala), muda de habilidade de acordo com o bico instalado!

Seu padrão é o SPRAY, ótimo para acabar com [illegible] sujeira os quando você precisa de um jato de água preciso. É o jato básico, e o que você usará com mais freqüência.

O jato ROCKET não é lá dos mais úteis, mas quando você precisa chegar rapidamente a um lugar bem alto, ele é sua única opção para voar.

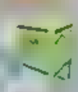




OS ITENS

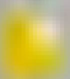
Além dos Shines que você pega em cada fase, outros itens dão uma forcinha ao encanador. Jogue água ou derrote inimigos para achar coisas como:

As frutas (bananas, melões, etc.) farão Yoshi sair do ovo ou encher sua barriga de suco quando o medidor estiver baixo.



Na maioria das vezes, você encherá seu jato de água do rio ou mar, mas essas garrafas de água fazem a mesma coisa.

Para obter alguns Shines você deve achar oito moedas vermelhas, geralmente colocadas em locais de difícil acesso.



Junte cem moedas normais em qualquer fase para revelar um Shine. Cada moeda também dá um ponto de energia, por isso, use-as bem.

Complete certas provas ou procure esconderijos para achar moedas azuis. Cada dez podem ser trocadas por um Shine.

Mas nem tudo é ensolarado com o novo Mario. A câmera é um grande problema. Ainda o fato de você poder ver uma silhueta de Mario quando ele está atrás de um objeto sólido, mas isso não é o suficiente: você gasta tempo demais fazendo o trabalho que o game deveria fazer sozinho, ajustando sua visão com os botões C, L e R. Será esta uma falha fatal? Ainda bem que não. A câmera se torna aceitável depois que você se acostuma com ela (embora possa demorar um pouco) e as qualidades de jogabilidade e comandos do jogo superam esse irritante defeito. Portanto, se você adora Mario desde seu primeiro game ou nunca viu o bigodudo antes, não importa. Este é um dos melhores, mais originais e adoráveis títulos de plataforma/ação já feitos. Imperdível.

Yoshi não sairá de seu ovo até que você leve a ele a fruta em que ele está pensando (acima). Você não pode usar o F.L.U.D.D. enquanto estiver cavalgando Yoshi, mas o jato de suco que ele cospe pode revelar uma série de segredos pelas fases, ou transformar inimigos em plataformas para você subir.

É realmente impressionante como Shigeru Miyamoto consegue fazer o que faz. SMS é um jogo simples e [illegible] sem novidades, mas com conceitos tão bem colocados e com tantas inovações no modo de jogo que é praticamente impossível não se apaixonar logo de cara. O aparelho que Mario carrega nas costas é algo novo? Não. Ele repete praticamente o mesmo [illegible] do aspirador de pó de Luigi em Luigi's Man[illegible] apenas expelindo água em vez de sugar fantas[illegible]. Claro, ele tem alterações como os dife[illegible] que você usa durante o game. [illegible] dade de ambos os aparelhos é bem semelhante. Além disso, Mario é nosso velho conhecido, pulando por paredes, cavalgando Yoshi e golpeando seus [illegible] desafiadores e [illegible] **Pena que a câmera não acompanhe o resto do pacote, se tornando um verdadeiro transtorno em certas partes.** É a única coisa que separa SMS da perfeição, pois a variedade de [illegible] ções, movimentos e desafios e algo [illegible] [illegible] gênero [illegible]

[illegible]

Super Mario Sunshine é 100% diversão, pura e simples. No momento que você começa a jogar, tudo funciona perfeitamente, da maneira que era em Mario 64. E você percebe na hora que terá uma bela [illegible] formas, com um melhor controle, mais movimentos [illegible] quantidade [illegible] que é muito bom. Claro, não é perfeito - **a câmera pode se tornar irritante algumas vezes** e sinto falta da variedade de temas dos mundos de Mario 64. Mas, como um todo, está bem próximo da perfeição e é fantástico para se jogar.

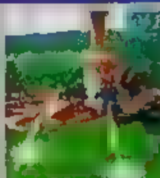
John R.

Se eu tivesse um F.L.U.D.D. comigo, sairia esguichando água em um monte de coisas pela rua. Esse é o tipo de jogo que SMS é. Por mais que você pense que não vai se envolver, ele te pega de jeito, fazendo você pensar nele o tempo todo. Cheguei a pensar que não era mais tão fã de jogos desse tipo. Que bom que eu me enganei! SMS é o supra-sumo dos games de plataforma! Tudo o que Mario passou nesses anos todos, todas as lições aprendidas com seus inúmeros games, todos os diferentes pulos, todas as bundadas, todas as linguadas de Yoshi... tudo isso contribuiu para que esse novo game de Miyamoto alcançasse a perfeição. **Não há o que falar de mal do controle e da jogabilidade.** SMS é uma evolução [illegible] Apenas o som [illegible] Abaixe o som da TV ou coloque alg[illegible] atrás do falso Mario.

Trivella

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
9,5	8,5	9,5	9,5

O JET é certamente um dos mais legais - permite que você arrebente algumas partes e nade a uma velocidade fantástica na água. Também é útil para se movimentar rápido.



Você ficará tão dependente do seu jato HOVER para aumentar seus saltos e pousar numa boa, que realmente sentirá falta nos momentos em que é privado dele.

O melhor: Belos gráficos
O pior: A AI adversária

Desenvolvido por: Microsoft Game Studios
2-4 (Online)

Fever tem seus momentos (eu vou chegar neles), mas, com freqüência tenta aplicar uns truques para, digamos, manter o nível do jogo. Imagine isso: você está a duas jardas de fazer aquele Touchdown [illegible] continuar correndo em linha reta. Enquanto você [illegible] você, aparece na sua frente quase que instantaneamente, como se tivesse sido atirado de um canhão, e esfrega tua cara no chão. **É frustrante, assim como a jogabilidade que vai completamente contra as leis da física.** Ainda mais decepcionantes são as té [illegible] do. Por outro lado, por ser uma série meio nova, faltam apenas alguns ajustes para Fever se tornar um ótimo jogo. E houve uma bela melhora gráfica. Também curti o modo de treinamento, mas gostaria que ele tivesse mais variações. Finalmente, o jogo [illegible] banda larga, há alguma lentidão. **Dean**

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Produtora: Sega
Desenvolvido por: Wow Entertainment
O melhor: De todos os colecionadores de carros antigos
O melhor: Um modo GT bem criativo
O pior: Balanceamento problemático
Web Site: www.sega.com

[illegible] avelar os jogadores de Gran Turismo 3. Tá, talvez ainda reste uma pequena inveja. Mas **Sega GT é um belo jogo, e é exatamente o que os fãs de corrida, com um Xbox na mão, estavam clamando desde que terminaram Project Gotham Racing.** Traz uma bela variedade de carros (de Chevy a Mitsubishi), opções detalhadas e uma bela jogabilidade. Algumas pessoas podem achar os carros meio "flutu [illegible] no gênero irão notar que força bruta de cavalo-vapor não é a forma de vencer aqui. Tome nota: se [illegible] um carro leve e de boa resposta. Será muito mais [illegible] o estilo do jogo. Mais de uma vez me vi acertando uma parede, sendo forçado a repetir um monte de provas na tentativa de juntar alguma grana no modo GT. É o maior problema de Sega GT. Mas se você é como eu, a grande variedade de opções e os itens colecionáveis (você pode exibir troféus, fotos de suas maiores conquistas e outros mimos em [illegible] **Greg**

Se você estiver garimpando games como Gran Turismo, continue procurando. Por sorte, a Sega resolveu não seguir esse esquema aqui. O controle de SGT parece estranho no início, mas depois que você começa a comprar carros melhores e aprende como distribuir o peso pelas curvas, a jogabilidade de SGT te pega de jeito. **Quando mais dedicado for seu trabalho sob o capô, melhor**, embora as coisas sejam tão simples que até quem não sabe nada de mecânica (como eu) pode fazer ótimos ajustes. Minha única reclamação vai para a AI do game, agressiva demais, seus oponentes ficam o tempo todo tentando jogá-lo pra fora da pista. Bando de barbeiros... **Che**

Sou meio nostálgico e, para mim, SGT só vale pelo seu modo Chronicle. Poder dirigir um RX3 ou um 240Z anos depois de terem deixado de rodar já valeu minha vida. Mesmo com seus problemas, SGT é o game que você deve comprar se procura um novo Gran Turismo. Ele empresta o melhor da série da Sony, mas com uma AI mais agressiva e um sistema de Upgrade muito mais simples. Na prática, são games bem diferentes, mas a comparação ainda é inevitável. **Falta realismo em alguns momentos**, e você deve tomar muito cuidado ao gastar sua grana virtual. Dê algum tempo a SGT, tenho certeza de que você irá se divertir. **Jonathan**

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Desenvolvido por: Eleeth/Playmore
O melhor: [illegible] muito legal
O pior: A placa de Arcade de vinte anos
Web Site: www.playmore.co.jp

[illegible] evoluiu uma vírgula. Grande parte da culpa é da produtora do jogo, que até hoje usa uma placa de [illegible] demais, ainda mais quando há no mercado placas muito mais novas e potentes, que poderiam adi [illegible] que lhe falta. Sem dúvida, **o maior defeito do jogo é a sensação de sempre estar jogando um game antigo.** Bom, mas falemos do jogo em si, a versão 2000 é aclamada por alguns jogadores como a melhor já [illegible] (que são uns parceiros que você pode chamar em socorro a qualquer momento da luta) muito desenvolvido (mas que favorece os apelões de plantão) e completo, por onde é possível realizar vários combos. Tirando o novo sistema de Strikers não sofreu muita novidade, os gráficos estão no [illegible] grandes e muito bem animados. Os cenários também estão bem legais, porém, com menos animação que seus antecessores. Tirando seus defeitos, TKOF continua se mostrando um grande game de luta, mas até quando os fãs vão perdoar essa falta de tecnologia, isso só o tempo dirá. **[illegible]**

Que desde a edição de 1998 a saga The King of Fighters tem deixado de ser TKOF de verdade, todos sabemos. Desde 1999 não temos um verdadeiro [illegible] quarteirões anual da SNK, como era lei na década de 90. Por sorte, esta lenda está longe de morrer. Agora sob a batuta da Playmore, chega ao Dreamcast TKOF 2000, dois anos depois de sua estréia nos Arcades. E a espera não foi em vão! Esta é uma conversão de fidelidade máxima à versão original, com todos os personagens, combos e Strikers (incluindo os misteriosos Maniacs Strikers) possíveis. A versão DC conta ainda com uma quantidade monstruosa de extras, como dezenas de ilustrações (todas acessíveis pelo inovador sistema de [illegible] que elas se tornem disponíveis) e a possibilidade de se jogar com o chefão Zero. Isso tudo, sem contar um dos mais completos modos de Training já vistos em jogos de luta. Se esta fosse uma conversão das clássicas edições 97 ou 98, certamente mereceria uma nota bem próxima da máxima. Ainda **vale tirar seu console da Sega do armário** e não deixar passar esta oportunidade. É garantia de disputas alucinantes por várias noites. **Erik**

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Produtora: Majesco
Desenvolvido por: Rage
Web Site: www.gun-metal.com

O melhor: Controles simples estilo Arcade
O pior: Muita falta de emoção

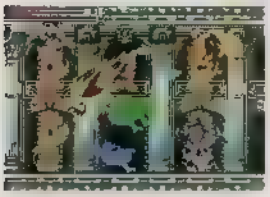
Os donos de Xbox esperando um daqueles jogos como Steel Battalion, MechAssault e Robotech, podem saciar sua sede com um copo de Gun Metal. Trocar sua armadura voadora de destruição para os modelos "terrestres" é algo bastante simples. E [illegible] ças aos controles inteligentemente arranjados. Infelizmente, o resto do jogo não chega nem perto de ser bem-sucedido. Os gráficos, apesar de bacanas, são insossos e inexpressivos, especialmente para um jogo de Xbox. Falta inspiração nas missões também. Ninguém agüenta aquela tradicional missão de escolta que você já deve ter visto centenas de vezes. **O nível de dificuldade também aumenta rápido demais**, com missões que parecem dignas dos "destruidores de joystick". Como é tudo linear, isso significa que, se você travar em alguma delas, prepare-se para passar um bom tempo travado lá. No mínimo, frustrante. Gun Metal não é horrível, mas não oferece nada de especial. **Mikemon**

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Castlevania: Harmony of Dissonance

Produtora	Konami
Desenvolvido por	Konami CE?
Jogadores	1
Tente também	Castlevania: Circle of the Moon
O melhor	Jogabilidade complexa e envolvente que agora você consegue enxergar
O pior	As batalhas com chefes poderiam ser mais variadas e desafiadoras
Web Site:	www.konami.com

No ano passado, Castlevania: Circle of the Moon surpreendeu o mundo dos games de plataforma em portáteis com sua ação viciante, jogabilidade envolvente e profunda. Certamente um dos melhores games para o GBA. Agora, a série busca ainda mais inspiração em seu vovozinho no PSOne, Symphony of the Night, para nos trazer uma aventura caça-vampiros ainda maior e melhor na forma de Castlevania: Harmony of Dissonance. HOD se passa em 1748, quase um século antes do último game e tem como estrela Juste Belmont, um descendente direto do rei do chicote, Simon Belmont. As melhorias estão em toda parte em HOD, mas as mais óbvias estão nos gráficos. O game traz gráficos coloridos e detalhados, junto a boas animações e fantásticos cenários. A jogabilidade também melhorou, com um novo sistema de magias (veja o quadro) e, claro, com um novo castelo gigantesco, lotado de salas escondidas e outros segredos para você achar.



Repare nos detalhes da mobília espalhada por todo o castelo: Drácula tem um belo decorador

Harmony of Dissonance troca o sistema de magia baseado em cartas de seu predecessor por um novo sistema de fusão bem mais completo. Agora você combina livros de feitiços com suas armas secundárias para uma enorme variedade de ataques e movimentos. Com seis armas secundárias e cinco livros de feitiços diferentes, Juste consegue um arsenal de trinta encantamentos diferentes para poder escolher. E claro, as magias e feitiços usam seu medidor de MP (Magic Power), assim você deve ficar atento a quando e onde usar os encantamentos. Mas se estiver com problemas, não há maneira melhor de limpar sua barra do que apelar aos livros.

Depois de terminar o game uma vez, você abre a opção Boss Rush, que o coloca contra cada um dos chefes de fase do jogo, em um teste final de sobrevivência. Não pense, porém, que o desafio mudou: continuará com o belo visual, mas molengas

Harmony of Dissonance tem as mesmas qualidades viciantes que tornaram os dois games anteriores da série, Symphony of the Night e Circle of the Moon, tão gostosos de se jogar. Uma perfeita mistura entre ação e exploração mantém você voltando a todo momento em busca de mais segredos a serem abertos para liberar novas áreas do castelo e melhorar seu personagem. Na verdade, é tão viciante que eu não conseguia mais largar o GBA. Por várias noites seguidas, acabei jogando até duas ou três da madrugada, prometendo a mim mesmo ir para a cama depois de terminar só mais uma área". E melhor ainda, os gráficos são fantásticos, acabando totalmente com os de Circle of the Moon — você não precisa de solução mágica de iluminação para apreciá-los. A jogabilidade [illegible] grande variedade de [illegible] uma porção de equipamentos para usar, itens e Power-ups originais e muito mais. Claro, nada é perfeito: **as batalhas com chefes são fáceis demais** (somente o chefão final apresenta algum desafio real — coisa incomum em um game Castlevania), e a música cai bastante em relação às fantásticas trilhas das aventuras anteriores. Mas como um todo, o game é soberbo. Se você for fã da série Castlevania (ou jogos do estilo), estará realmente fazendo besteira se não jogar Dissonance em um futuro próximo. É um dos melhores games de GBA até o momento.

John R.

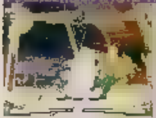
Circle of the Moon foi um belo game, mas Harmony of Dissonance é ainda melhor. Praticamente tudo que [illegible] de GBA foi arrumado aqui. Um sistema de magias fácil de usar substitui o complicado sistema de cartas do game anterior. Juste Belmont se move de uma maneira bem bacana, e seu chicote é demais! Eu poderia continuar infinitamente, mas acho que o ponto que me convenceu da excelência de HOD foi o fato de ter começado a jogar e não ter parado até o fim do jogo [illegible] dormir e comer (tive que trabalhar um pouco também). Não me sentia assim com um game Castlevania desde Symphony of the Night. Isso significa muito.

Greg

Nossa, e eu pensei que Circle of the Moon era bom. HOD consegue facilmente ultrapassá-lo, além de qualquer outro game de GBA. **A Konami condensou tudo que havia de bom em Symphony of the Night em um jogo portátil:** os labirintos do castelo, itens bacanas e belos gráficos. A jogabilidade de Juste combina perfeitamente o tradicional chicote dos Belmont com as magias de Alucard. É uma aventura excitante e envolvente, que o mantém preso, jogando por mais, bem quando pensava que havia terminado. Minhas únicas reclamações são para as músicas abaixo da média e para os chefes fracotes, mas nada disso realmente atrapalha a excelência do game.

Shane

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY



Produtora: **Capcom**
Desenvolvido por: **Crawfish**
Jogadores: **1 (1-2 com link)**
Tente também: **SSF II Turbo Revival**
Web Site: **www.capcom.com**

O melhor: **Jogabilidade de Arcade**
O pior: **Péssimo uso dos botões do GBA**

Estava na hora de um representante digno na linha portátil dos jogos Street Fighter. Aqui está meu título favorito da série SF de todos os tempos, recheado de novos personagens, gráficos e animações impressionantes para um game de mão e todos os três "-isms" bem reproduzidos. **O único porém é o esquema de golpes**, que me fez desejar não ser amaldiçoado por ter simples dedos humanos. Praticamente grudei minhas mãos no GBA para fazer as combinações necessárias para um soco médio. Não estou certo de haver uma solução para mapear seis ataques essenciais usando quatro botões, e os produtores realmente [illegible] as coisas [illegible] incorporando combos simples e [illegible] para ativar os comandos mais complexos. Mas para realmente apreciar este sistema de jogo, você deve ser bem rápido em todos os ataques. É desastroso. Por um lado, SFA3 é um fenômeno portátil com que jogadores inexperientes se divertirão bastante; por outro, não espere conseguir dar aquela seqüência de 20 golpes com Adon.

Jonathan

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie

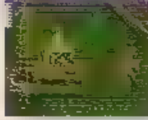
Produtora: **Nintendo**
Desenvolvido por: **Capcom**
Jogadores: **1-2**
Web Site: **www.capcom.com**

O melhor: **É igualzinho ao original**
O pior: **É igualzinho ao original.**

O antigo Side-Scrolling do Super NES com Mickey e sua namorada é relançado numa fiel adaptação para o GBA. Mas... quem se importa? É provável que a Capcom tenha feito isso para aproveitar a onda que a Nintendo está promovendo o link entre o GBA e o GameCube (este game pode ser conectado a outro game do ratinho para algumas opções extras - bem poucas, por sinal). Com tanto jogo legal que o SNES nos deu, **será que alguém quer mesmo reviver essas aventuras de Mickey?** Enfim, aqui rola o seguinte: alguém (Bafo-de-Onça, lógico) raptou o Pluto. Mickey e Minnie devem passar por várias fases pulando em cima de inimigos e usando uns disfarces que lhes dão novos poderes. Tudo básico, simples e fácil. O game foi recriado igualzinho ao que era no Super NES, só que agora você também pode jogar com a Minnie. A diferença? Ela [illegible]. Só. Como bônus, a Capcom incluiu também uns minigames Multiplayer. A menos que você seja um grande fã de Mickey, nem perca seu tempo.

Trivella

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY



Produtora: **Activision**
Desenvolvido por: **Digital Eclipse**
Jogadores: **1**
Pronuncia-se: **"Triplo X"**
Web Site: **www.activision.com**

O melhor: **As grandes fases são um desafio decente**
O pior: **O jogo não tem nada de novo**

Não é segredo nenhum que a maioria dos jogos baseados em filmes sejam uma porcaria. Depois do horror que foi "Ataque dos Clones", tinha certeza de que seria submetido a um outro round de lixo [illegible] por [illegible] XXX. Mas [illegible]. Enquanto XXX não faz nada para inovar o gênero mais do que surrado de jogos com "grandalhões armados até os dentes", oferece nada menos que cinco ou seis horas de diversão mais do que decente. Os níveis Side Scrolling - que representam cerca de 75% do jogo - possuem um conceito tradicional (saltos e tiros enquanto se procura cartões-chave e coisas assim). Mas, por alguma razão, **eu fico mais ansioso do que o normal para avançar**. Talvez sejam os vastos estágios (que parecem labirintos), ou talvez seja meu desejo de alcançar os 100% de mortes [illegible] difícil - basta adotar [illegible] compulsivo especial. Outras três missões, no estilo de perseguições de moto, são bacanas, mas não tão empolgantes. É bom para um aluguel.

John R.

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

EGM PRATA

Aliens Versus Predator 2

Produtora: **Sierra**
Desenvolvido por: **Monolith**
Jogadores: **1-3**
Web Site: **www.sierra.com**

O melhor: **Três unidades bem diferentes para escolher**
O pior: **Faz tempo que o game foi lançado nos EUA**

Após erros (Blood) e acertos (No One Lives Forever), a Monolith parece ter achado o rumo com Aliens versus Predador 2. A idéia de participar da mesma trama sob três pontos de vista (Alien, Predador e Soldado humano) funciona perfeitamente, e é como ter três jogos diferentes, já que as características de cada raça exigem estratégias específicas (e muitos botões pra serem memorizados). Os gráficos reproduzem o cenário futurista típico dos filmes, e o som é usado com eficiência pra criar a atmosfera certa do suspense constante (no caso do pobre humano) à emoção da caça (no caso do Predador). AvP2 desenrola-se como um filme, com eventos pré-definidos no começo. Em [illegible] não deixa muito espaço para a exploração [illegible] a vida útil [illegible] que o modo Multiplayer também não oferece grandes surpresas. **O principal atrativo do jogo é mesmo enfrentar dois dos alienígenas mais famosos do cinema.** Se não há nenhuma revolução na parte técnica, por outro lado, poucos jogos conseguiram amarrar tão bem a história à ação.

Marcel

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Duro de Matar: Nakatomi Plaza

Produtora: **Sierra**
Desenvolvido por: **Piranha Interactive**
Jogadores: **1**

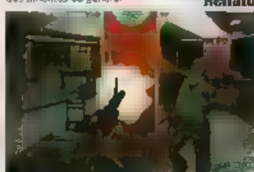
O melhor: **É igualzinho ao filme**
O pior: **Não inova o gênero em nada**

Nada de novo no mundo dos FPS. Essa é a conclusão após encarar [illegible] os andares do prédio de Duro de Matar. O jogo traz o megaprédio onde Bruce Willis deu cabo de trocentos terroristas, descalço e em plena festividade natalina. Assim como no filme de 1988, você assume o papel de John McClane, o policial que está no lugar certo, mas na hora errada, e acaba sendo a única solução para resgatar os reféns dos terroristas. O jogo usa a engine de No One Lives Forever, e traz um recurso interessante na movimentação: uma espiadela. Sabendo usar o recurso se torna importante quando há terroristas por perto e dá para dar uma sacada nos corredores antes de peitar a bandidagem. **Fora essa inovação, a grande estrela do game é o prédio.** Quem viu o filme sabe que dar uma volta pelo cenário do maior filme de ação de Bruce Willis é quase como estar no próprio filme. Detalhe, todos os personagens do filme estão lá, embora os terroristas, de [illegible], se multiplicaram para mais de 100. Completando a [illegible] Nakatomi Plaza não traz suporte Multiplayer e tem objetivos relativamente fáceis. Se você quer ser o Bruce Willis, pelo menos uma vez na vida, esta é a hora.

Mateus

Poucos games baseados diretamente em um filme são tão fiéis como o Nakatomi. Você encarna John McClane, o personagem que consagrou Willis como herói de ação, e deve - como no filme - libertar os reféns mantidos dentro do Nakatomi Plaza. Claro, no cinema eles eram bem menos, mas não dá pra imaginar um game com uma dúzia de inimigos, certo? E além dos trezentos mil bandidos que você enfrenta pelos andares do prédio, em um certo momento a SWAT invade o edifício, e adivinhe só: sobra para você. Mas o mais interessante do jogo são as cenas baseadas no filme, embora muitas delas tenha sofrido leves alterações. Os gráficos não são a coisa mais realista do mundo, mas não deixam a desejar. Isso se dá principalmente porque o game não exige uma máquina muito poderosa. Tirando os elementos "Bruce Willis" do game, o que resta é mais um jogo de tiro em primeira pessoa sem a menor novidade, nada revolucionário e que vai agradar mais aos fãs de cinema do que aos amantes do gênero.

Renato



VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Unreal Tournament 2003

Produtora	Atari
Desenvolvido por:	Epic
Jogadores:	1-32
O melhor	Os cenários gigantescos e riquíssimos em detalhes
O pior	Demora um pouco para aceitar a idéia de que algumas armas foram substituídas
Web Site:	www.unrealtournament2003.com

Arenas gigantescas, ingl enta persona gens configuráveis, um novo e envolvente enredo no modo Single Player, um arse nal de armas renovado, jogabilidade mais rápi da e ágil, modos de jogo inéditos, visual de derrubar o queixo... a lista de qualidades de Unreal Tournament 2003 é quase que inter minável. Não é pra menos: foram três anos de espera e desenvolvimento, e não é sempre que se lança uma sequência para um game tão revolucionário com foi UT.

Os fãs ficarão felizes em saber que UT2K3 é no mínimo, tão revolucionário quanto foi UT em seu tempo. Nunca gladiadores cibernéticos tiveram espaços tão amplos para trocar seus tiros. As arenas de Unreal Tournament 2003 são absolutamente impressionantes, tanto em sua riqueza de detalhes como em suas dimen sões. Enorme é uma palavra que simplesmente não dimensiona corretamente a magnitude das arenas do jogo. Acredite: você nunca viu nada igual, nem tão belo, nem tão vasto.

Os novos modos de jogo também impressio nam. Além dos tradicionais Deathmatch e Cap ture the Flag, novidades como o divertidíssimo Bombing Run certamente irão deixar muitas pessoas presas por horas na frente do computador. A adição dos comprimidos de Adrenaline também foi uma idéia genial: equilibrou as lutas, permitindo-lhe usar o Power-Up que quiser, no momento que desejar ou estiver mais precisando.

Assim é Unreal Tournament 2003, revolucio nando o gênero mais uma vez.

As imagens enormes e incrivelmente detalhadas que ilustram os previews de UT2K3 mundo afora não são pré-renderizadas, são Screenshots do jogo, rodando em um micro como o seu. Difícil acreditar? Pois pode ir se acostumando com a idéia, **UT2K3 é o novo padrão de qualidade gráfica com o qual os jogos serão comparados.** Mapas belíssimos, texturas limpas em alta resolução, personagens detalhados e o pacote completo. UT2K3 não é só bonito de se olhar, o jogo está balanceado e divertido como nun ca. Algumas armas foram reformuladas ou substituí das, como o Flak Cannon, que está menos poderoso e um novo tipo de Sniper Rifle que denuncia a posição do atirador. Apesar de ser basicamente um jogo Multiplayer, os programadores enriqueceram o modo para um jogador com o gerenciamento da sua equipe no torneio e bots que finalmente parecem ter aprendido a agir como um time. Levando-se tudo em consideração é o que uma sequência deve ser: um tí tulo refinado que leva praticamente à perfeição o gênero dos jogos de tiro Multiplayer tal como o conhecemos hoje.

Marcel

A palavra chave de UT2K3 é "evolução". Para os fãs de games no estilo, não houve novidades radicais nos últimos lançamentos. Até agora. O resultado final de Unreal Tournament 2003 é mais do que satisfató rio. **O visual do jogo é fantástico.** Os efeitos especiais estão caprichados, os cenários são muito bem de senvolvidos (rola até uma floresta "Ewok" para a camuflagem). Um detalhe que vale a pena destacar é como ficou mais divertido matar os adversários em UT2K3. Chega até a ser preocupante, se divertir ao ver seus corpos explodindo em todo esplendor visual que o novo engine dá. Você que era um sniper safado (raça desprezível que vive escondida), deve mudar de idéia com o novo tipo de Rifle que denuncia seu es conderijo. Unreal 2K3 é isso aí: uma senhora evolução do jogo anterior.

André Miyazawa

Ok, eu preciso de um tempo pra respirar. Que diabos foi isso que acabou de acontecer no meu computa dor? **UT2K3 é simplesmente o melhor game de tiro em primeira pessoa já produzido.** E ponto final. Na boa, ninguém vai me convencer do contrário por um bom tempo. Nunca vi cenários tão vastos e tão ricos em detalhes. Não me lembro de ter visto bots tão bem equilibrados e competitivos. Há tempos não ex perimentava uma jogabilidade tão rápida e dinâmica. E há muito, MUITO tempo não me divertia tanto co mo em uma partida de Bombing Race, que se tornou imediatamente meu modo de jogo favorito. As novas armas também se mostraram uma evolução natural, embora algumas não sejam tão simples de se ajustar de imediato. Mas nada que comprometa. A Adrena line, o novo item que libera Power-Ups também se mostrou funcional e interessante. Enfim, mais uma vez a Epic revolucionou o gênero.

Renato

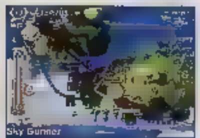
VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
10	9	9,5	9,5

Dicas e Truques

PSP PLAYSTATION 2

Way of The Samurai

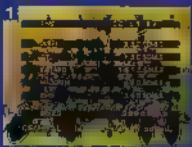
V-Rally 3


Sky Gunner

Mike Tyson Boxing

Onimusha 2

MUITOS SEGREDOS E NOVAS ROUPAS


1

2

Critical Mode (Foto 1) – Termine o minigame Team Oni [illegible]
Game mais difícil – Termine o game no modo normal [illegible]
Game mais fácil – Morra [illegible] vezes [illegible]
[illegible] – Termine o game no modo [illegible]. Você começa um novo jogo [illegible] em [illegible] sempre no máximo.
[illegible] [illegible] com um rank Onimusha [illegible]
[illegible] – [illegible]
Muitos puzzles – Termine o game conseguindo [illegible]
Ver o trailer de Onimusha – Termine o game.
Minigame Team Oni (Foto 3) – Termine [illegible]
Modo The Man In Black (Foto 4, 5 e 6) – Termine o game. [illegible] pode [illegible] roupa nova durante o jogo.

4

5

6

Downforce

AGORA FICOU FÁCIL!

Invencibilidade – Na tela com o menu principal, aperte L1, ▲, R1, ▲, ↓, ↓, ●

V-Rally 3

QUER MAIS CARROS?

Habilitar Mitsubishi Lancer Evolution VI – Vença o campeonato 1.6L no modo Career.
Habilitar SEAT Cordoba Repsol – Complete o modo Challenge.
Habilitar Subaru Impreza 2000 – Vença o campeonato 2 ou no modo Career.
Habilitar Toyota Corolla V-Rally – Marque recorde de tempo em todas as pistas.
Habilitar licença de Level 2 – Vença o campeonato 2.0L duas vezes no modo Career.
Habilitar licença de Level 3 – Vença o campeonato 2 ou quatro vezes no modo Career.

Way Of The Samurai

SAMURAI TAMBÉM TRAPACEIA!

Durante o jogo, pause e faça a sequência desejada:
Recarregar energia – Segure L1 + L2 e aperte ↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, ●
Espada mais forte – Segure R1 + R2 e aperte →, →, ←, ←, ↓, ↑, ●
Habilitar modo Versus – destrua o Sword Smith

Savage Skies

TRAPAÇA NOS CÉUS

Invencibilidade – Pause o jogo e aperte ←, ←, →, →, ↑, ↑, x
Habilitar todas as criaturas – Na tela com o menu principal, aperte ←, →, ←, ←, →, x
Habilitar todas as fases (modo Multiplayer) – Na tela com o menu principal, aperte ←, →, ←, →, ↑, ←, →, x
Completar todos os objetivos – Pause o jogo e aperte →, →, ↓, ↑, ↓, ↓, x

Sky Gunner

MAIS PERSONAGENS, MODOS DE JOGO E OUTROS TRUQUES

Habilitar opção Processing Frame Rate – Na tela com o título, aperte ↑, ▲, ←, ■, ↓, x, →, ■
Habilitar personagem Copain – Complete o jogo usando Femme
Habilitar personagem Hardi – Complete o jogo com Copain e Ciel marcando o recorde de dinheiro
Habilitar Rival – Complete o jogo usando Ciel sem perder nenhuma vez
Habilitar opção Camera – Complete o jogo recebendo o ranking SS
Habilitar opção Scene Select – Complete o jogo com todos os personagens
Habilitar opção Survival – Complete o jogo com Copain marcando o recorde de dinheiro.
Habilitar opção Time Attack – Complete o jogo com Ciel marcando o recorde de dinheiro.

Mike Tyson Boxing

MORDER A ORELHA NÃO VALE!

Todas as sequências devem ser feitas na tela de Press Start – uma mensagem confirma se a dica deu certo
Tudo liberado – ■, ●, L2, R2
Mais roupas para os lutadores – L1, R1, X, X, ▲, x
Modo cabeção – ■, ●, ↑, ↓
Modo cabecinha – ■, ●, ↓, ↑
Modo 2D – ↓, ↑, ●, ■
Modo "mutante" – ■, ←, ↑, ▲

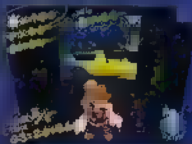
GAMECUBE

Super Mario Sunshine

PEGOU TODAS AS MOEDAS E SHINES?

É oficial: existem 120 Shines e [illegible] moedas azuis no jogo. Como [illegible] Confira onde estão os Shines: cada uma das sete fases principais tem oito Shines [illegible] secretos [illegible] que você recebe [illegible] outros [illegible] Delfino Plaza tem mais [illegible] dois (além de outros por cem moedas de ouro) e [illegible] [illegible] Por [illegible] cada fase principal tem [illegible] moedas azuis [illegible] tem [illegible] Plaza tem dezenove [illegible] Moont Corona tem dez. Total? 240.

Descubra [illegible] na cidade [illegible] Se você já tiver terminado o game, volte [illegible] [illegible] Os óculos escuros [illegible]



[illegible]

1 ACELERE COM TUDO

Todos os carros – Na tela de opções pressione X + Y + B simultaneamente.

Modo extra – Complete o jogo uma vez para habilitar o modo Free Run. Agora as ruas estarão livres do tráfego normal da cidade e a corrida poderá ser disputada entre dois jogadores.

UFC Throwdown

TODO MUNDO

2 PRA PANCADARIA!

Habilite Bruce Buffer – Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria Middleweight.

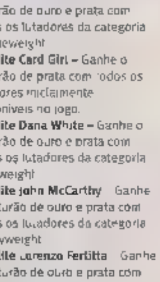
Habilite Card Girl – Ganhe o cinturão de prata com todos os lutadores inicialmente disponíveis no jogo.

Habilite Dana White – Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria Lightweight.

Habilite John McCarthy – Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria Heavyweight.

Habilite Lorenzo Fertitta – Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores da categoria Welterweight.

Habilite Mario Yamasaki – Ganhe o cinturão de ouro e prata com todos os lutadores das categorias peso-leve e peso-pesado.



PLAYSTATION

[illegible]

[illegible]

Habilitar todas as fases – Na tela do menu principal, segure R2 e logo depois R1. Solte R2 e depois R1, segure L2 e depois L1, solte L2 e depois L1. Agora, aperte ●, ■.

Muppet Monster [illegible]

CAQUINHÔÔÔÔ!

Na tela com o menu principal, entre com as seguintes seqüências:

Aumentar Muppet Tokens – ←, ↑, ↓, →, ■, R2, ●, ■, L2, ●

Aumentar Pick-Ups – ■, R2, ■, ←, ↑, ↓, →, ■, L2, ●

Ganhar 99 vidas – ↑, ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ←, →, ●

Habilitar arma Ballistic Chicken – ■, ■, ●, ■, ●, ●, ■, ■, ●, ■

Habilitar câmera Fly Cam – ■, ←, R2, ↑, R1, L2, R1, ↑, R1, ↑

Load Tunnel infinito – L2, L1, L1, R1, R2, R2, R2, ■, ←, ↑

Personagem invencível – L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1, R2

Selecionar fases – R2, R2, R2, R2, R1, L1, L1, L1, R1, R2

Tempo infinito para os minijogos – ↓, L2, R2, R2, ↑, L1, L1, R1, ↓, ↑

Todas as fases – ↑, ↑, ■, ↓, ↓, ●, ←, ■, →, ●

Todos os itens – ■, ←, ●, →, ↓, ↑, ■, ↓, ●, ↓

Todos os Morphs – ●, R2, ●, ←, →, R2, ↑, ↓, ●, R2

Ver o final secreto – Complete 100% do jogo.

[illegible]

[illegible]

PARA O DUKE

Na tela de passwords, entre com as seguintes seqüências:

Armadura no máximo – L1, L1, R1, R1, X, X, ●, ●

Força no máximo – ■, ■, ■, ●, ●, ●, X

Habilitar filme Ending – ●, R2, L1, ■, L2, X, R2

Habilitar filme Outtake – L1, L2, R1, R2, ■, ■, ●, ●

Habilitar filme Wacky – L1, L2, R1, R2, ●, ●, ■, ■

Habilitar inimigos com cabeça grande – X, R1, X, L1, X

Habilitar inimigos com cabeça pequena – X, L1, X, R1, X, X

Habilitar personagem com cabeça grande – ■, ■, X, ●, ●, X, ■

Habilitar personagem com cabeça pequena – ■, X, ●, ●, X, ■, ■

Habilitar personagem resmungão – R1, R1, ●, ●, L1, L1, R2

Habilitar todas as armas – R2, X, L1, ■, R1, ●, L2

Habilitar visão em primeira pessoa – L2, R1, L1, R2, ●, X, ■

Invencibilidade temporária – L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2

Invencibilidade – L1, ■, ●, ●, ■, L1, R2

Invisibilidade – ■, X, bola, ■, X, ●, ■

Munição no máximo – L2, ■, R2, ■, ●, L2, R1

Selecionar fases – ●, X, ■, ■, X, ■, ●

DREAMCAST

[illegible]

MAIS CICLISTAS PRA VOCÊ

Habilitar personagem Granny – Pause o jogo e use a opção Retry dez vezes.

Barra de especial cheia – Pause o jogo, segure L e aperte ←, ↓, Y, B, ↑, ←, Y, X.

Habilitar barra de equilíbrio – Pause o jogo, segure L e aperte ←, B, X, Y, X, B, A.

Mais tempo – Pause o jogo, segure L e aperte X, ↑, B, A.

Habilitar fase THPS1 Burnside – Consiga duas medalhas de ouro usando todos os personagens.

Habilitar filme Bails – Consiga duas medalhas com Tony Hawk.

Habilitar filme Cory Nastazio – Consiga duas medalhas de ouro com Cory Nastazio.

Habilitar filme Dennis McCoy – Consiga duas medalhas de ouro com Dennis McCoy.

Habilitar filme Granny – Consiga duas medalhas de

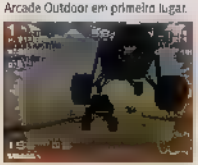
DICAS

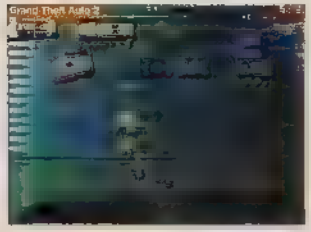
ouro com Granny.
Habilitar filme Joe Butcher Kowalski – Consiga duas medalhas de ouro com Joe Butcher Kowalski.
Habilitar filme Kevin Robinson – Consiga duas medalhas de ouro com Kevin Robinson.
Habilitar filme Mat Hoffman – Consiga duas medalhas de ouro com Mat Hoffman.
Habilitar filme Mike Escamilla – Consiga duas medalhas de ouro com Mike Escamilla.
Habilitar filme Rick Thorne – Consiga duas medalhas de ouro com Rick Thorne.
Habilitar filme Simon Tabron – Consiga duas medalhas de ouro com Simon Tabron.

4 Wheel Thunder

COM MAIS CAMINHÕES

Tela Limpa – Pause o jogo e aperte X + Y.
Habilitar campeonato Arcade Indoor Série 2 – Jogando no modo Arcade Indoor, vença a Série 1 em primeiro lugar.
Habilitar campeonato Arcade Indoor Série 3 – Jogando no modo Arcade Indoor, vença a Série 2 em primeiro lugar.
Habilitar campeonato Arcade Outdoor Série 2 – Jogando no modo Arcade Outdoor, vença a Série 1 em primeiro lugar.
Habilitar campeonato Arcade Outdoor Série 3 – Jogando no modo Arcade Outdoor, vença a Série 2 em primeiro lugar.
Habilitar Monster Truck #2 – Complete as três séries do modo Arcade Indoor em primeiro lugar.
Habilitar Monster Truck #3 – Complete as três séries do modo Arcade Outdoor em primeiro lugar.





Grand Theft Auto 2

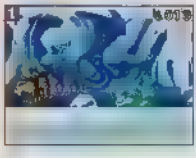
JÁ QUE É PRA JOGAR SUJO MESMO...

Digite o código desejado na tela onde você escreve o nome.
Jogo sem polícia – LAWLESS
Ter $ 10 milhões – ULTIMATE
Ter $ 500,000 – MUCHCASH
99 vidas – BIGCATS.
Double Damage infinito – DBLWAMMY
Electro Gun infinito – BIGFRIES.
Flame Trower infinito – TOASTIES
Jogo sangrento – WOUNDED
Invencibilidade – NFNTY
Invisibilidade – SCOOBYDO.
Máximo Respect – ALLFRIEND.
Selecionar fases – SESAME
Habilitar todas as armas – BIGGUNS.
Todos os pedestres são Elvis Presley – ERRHIH

Ice Ayn

SAIA DESSA GELADA

Escreva o código desejado na tela de passwords.
Selecionar fases – NTTTTT
Habilitar galeria de arte – MFKRPH
Habilitar fase 2 – PBBQBB.
Habilitar fase 3 – QBCQBB.
Habilitar fase 4 – SBFQBB.
Habilitar fase 5 – DBKQBB.
Habilitar fase 6 – NBTQBB.
Habilitar fase 7 – PCTQBB.
Habilitar fase 8 – RFTQBB.
Habilitar fase 9 – CKTQBB.
Habilitar fase 10 – MTTQBB.



The Scorpion King: Sword of Osiris

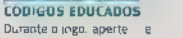
THE ROCK É JOGO DURO!

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Selecionar fases – Selecione as seguintes cores dos personagens: Blue, Green, Green, Blue.
Habilitar personagem Cassandra – Machayus, Memmon, Isis, Machayus.

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

QUEM TEM

Durante o jogo, aperte Pause e escreva:
Desligar Inteligência Artificial – freeze
Habilitar mira automática – autodrm
Habilitar todas as armas e munição infinita – wimbows
Invencibilidade – godgames.
Invisibilidade – nudad
Jogo com mais sangue – goremode
Personagem metálico – t2000.
Personagens com cabeça grande – bighead.
Recarregar bateria da lanterna – recharge
Recarregar energia – healme



CÓDIGOS EDUCADOS

Durante o jogo, aperte e escreva:
Abrir todas as portas – please open
Atravessar as paredes – please ghost.
Destruir todos os inimigos – please killall
Habilitar todas as armas – please giveall
Invencibilidade – please god
Invisibilidade – please invisible
Personagem voador – please fly
Recarregar energia – please refresh

A Bug's Life

CÓDIGOS LIVRES DE BEN AFFLECK

Para habilitar os truques, durante o jogo aperte Enter e escreva:
Suicida – god
Correr muito rápido – run
Invencibilidade para a equipe – teamsuperman
Invencibilidade para o personagem – superman
Invisibilidade para a equipe – teamshadow
Invisibilidade para o personagem – shadow
Munição infinita – ammo.
Recarregar munição – refill

Outwars

TUDO INFINITO!

Durante o jogo, escreva:
Energia infinita – keymaster.
Habilitar todas as armas – banner
Invencibilidade – macleod
Munição infinita – dirtyharry
Parar o tempo – timewarp.
Ver inimigos no radar – thrasher
Ver mapa – showall
Ver taxa de frame – frame ate

Promoção
EGM Brasil/MYST

Responda a pergunta e concorra!

Qual o nome do segundo capítulo da saga Myst?

10 Myst I

10 Myst II

10 Myst III

5 Myst Collector

+

5 Bonés do jogo

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

Ubi Soft

Endereço para correspondência: Rua Maracaí, 186
Aclimação - São Paulo - SP - 01534-030
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Nome completo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Telefone: _____ e-mail: _____

Endereço: _____

Cep: _____ Cidade: _____ Estado: _____

REGULAMENTO

1. A Promoção EGM Brasil/Myst é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil, e será válida de 04/10/02 a 05/12/02.
2. Serão sorteados 10 jogos para PC Myst I, 10 Myst II, 10 Myst III, 05 Myst Collector e 05 bonés do jogo.
3. O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 05/12/02, às 15h00, na Conrad Editora.
4. A promoção é válida em todo o território nacional, sendo que os ganhadores receberão os prêmios através dos correios, via sedex.
5. Para participar o leitor deve preencher o cupom completo e responder à pergunta, "Qual o nome do segundo capítulo da saga Myst?", e enviar à redação da revista EGM Brasil C. Postal 7545 - CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco – SP, com o nome da promoção escrito do lado de fora do envelope: "PROMOÇÃO EGM Brasil/Myst"
6. Ao participar da promoção, automaticamente o leitor estará concordando em ceder gratuitamente à EGM Brasil, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, som de voz e imagem para eventual divulgação da promoção.
7. Faz parte desta promoção, para efeito de lançamento a EGM Brasil # 07, e para efeito de resultado a EGM Brasil # 08. O resultado estará disponível, também, no site www.herol.com.br
8. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Ubi Soft, assim como de seus parentes.
9. Serão sorteados 40 leitores, sendo que o critério para sorteio será: do 1° ao 10° sorteado – 10 Myst I, do 11° ao 20° - 10 Myst II, do 21° ao 30° - 10 Myst III, do 31° ao 35° 5 Myst Collector e do 36° ao 40° - 5 bonés. Cada sorteado receberá apenas 01 prêmio.
10. Não serão aceitos xérox do cupom, assim como cupons cujos dados estejam incompletos. A participação pode ser através de e-mail para: atendimento@conradeditora.com.br

CONRAD EDITORA

Códigos para GameShark

ATENÇÃO: o código mestre deve estar ligado para que os outros códigos funcionem.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Código mestra
de3r7df2185ae59e
ee35b106bre348f0
Habilitar Bigfoot
de7 2016bca99b84
Habilitar fase Volcano
de7 2006bca99b84
Habilitar Mime
de71206abca99b84
Habilitar modo Tiki Battle
de71203abca99b84
Habilitar personagem Vanessa
de7 1062bca99b84
Habilitar todas as músicas
de71201abca99b84
de712026bca99b84
de 2022bca99b84
de7121ebca99b84
de71202abca99b84
de712036bca99b84
de712 32bca99b84

Le Mans 24 Hours

Código mestre
de3c7df2185ae59e
ee9a6cd2bchc 5fa
Combustível infinito
de9da34ebi899b8b
de9da44abca99b83
Corridas de uma volta
cebdce860ca99b84
ceb 2832bca99b84
ceb 24840ca99b84
Veículo sem pneu
de9db46ebf899b8b
de9db46a0ca99b83
Veículos adversários descontrolados
de8 7a47ebf899b8b
de8da47abca99b84

Downforce

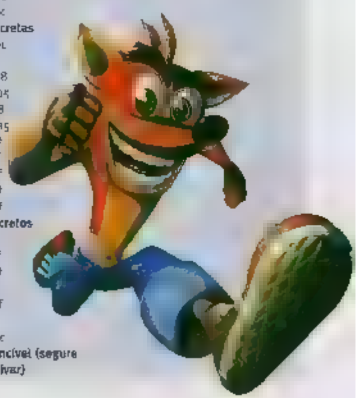
Código mestre
de3c7df2185ae59e
ee88dcbabi 5408
Habilitar Kim 1
ceae6c92bca99b84
Habilitar Kim 2
ceae6c90bca99b84
Habilitar Kim 3
ceae6c9abca99b84
Habilitar Pilot
ceae6c96bca99b84
Habilitar todos os modos Trophy
ceae6da2bca99d88
Ter 99 pontos no campeonato
ceae6e240ca99be0
Fases dificuldade Beginner
Habilitar fase Florida
ceae6c abca99b83
Habilitar fase Sydney
ceae6cc6bca99b83
Habilitar fase Tokyo
ceae6 2bca99b8
Fases dificuldade Intermediate
Habilitar fase Florida
ceae6ccebca99b83
Habilitar fase Hong Kong
ceae6c2ebca99b83
Habilitar fase Las Vegas
ceae6c abca99b83
Habilitar fase Singapore
ceae6c26bca99b83
Habilitar fase Sydney
ceae6c ebca99b83
Habilitar fase Tokyo
ceae6c1ebca99b83
Habilitar fase Toronto
ceae6c2ebca99b83
ceae6c22bca99b83
ceae6 6bca99b83
Fases Dificuldade Expert
Habilitar fase Florida
eae6ccabca99b83
Habilitar fase Geneva
eae6c 2bca99b8
Habilitar fase Hong Kong
ceae6c02bca99b83
Habilitar fase Las Vegas
eae6c7a0ca99b83
Habilitar fase Singapore
ceae6c06bca99b83
Habilitar fase Sydney
eae6c02bca99b8
Habilitar fase Tokyo
ceae6c7ebca99b83
Fases com medalha de ouro
Dificuldade Beginner
Habilitar fase Florida
ceae6ef6bca99b83
Habilitar fase Hong Kong
ceae6eeabca99b83
Habilitar fase Las Vegas
ceae6eeebca99b83
Habilitar fase Singapore
ceae6ee8bca99b83
Habilitar fase Sydney
ceae6ef0bca99b8
Habilitar fase Tokyo
ceae6ef4bca99b83
Fases com medalha de ouro
Dificuldade Intermediate
Habilitar fase Florida
ceae6d86bca99b83
Habilitar fase Hong Kong
eae6d80bca99b8
Habilitar fase Las Vegas
ceae6dfebca99b83
Habilitar fase Singapore
ceae6df8bca99b83
Habilitar fase Sydney
ceae6d80bca99b87
Habilitar fase Tokyo
ceae6d840ca99b83
Habilitar fase Toronto
ceae6d82bca99b83
Fases com medalha de ouro
Dificuldade Expert
Habilitar fase Florida
ceae6d96bca99b83
Habilitar fase Geneva
ceae6d9 bca99b83
Habilitar fase Hong Kong
ceae6d8abca99b83
Habilitar fase Las Vegas
ceae6d8ebca99b83
Habilitar fase Singapore
eae6d88bca99b8
Habilitar fase Sydney
ceae6d90bca99b83
Habilitar fase Tokyo
ceae6d940ca99b83

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Código mestre
e1800ae0 48f9c
Energia infinita na segunda fase
3ccbb7c 456e78
Energia infinita no primeiro chefe
4cccb670456e4b81
Habilitar superpulo
0d61e966 456e7
1f18989e96e7a5
0d44e4e 4e 00c
f3 8989d949800
Todas as fases
4ccdeeb4 456e7cc
4ccdeeb84 6e7cc
4ccdeeb 456e70c
4ccdeec0456e70c
Todas as fases secretas
4ccdeei4 456e70c
Todos os itens
7ccdeec8144de7a8
3c978 5e 456e7a5
7ccdf1ec 440e7a8
4 97835e 456e7a5
3ccdf3a01456e7cf
3ccd 30 456e7cf
3ccdf22 1456e7cf
3ccdf264 456e7cf
3ccdf2801456e7cf
Todos os itens secretos
3ccdf1c 456e7cf
3ccdf30c 456e7cf
3ccdf3d81456e7cf
3ccdf3141456e7cf
3ccdf2481456e7cf
Todos os poderes
3ccdf2a21456e70c
Personagem invencível (segure Select para desativar)
dc9880220 3094967
4cdc2e8214562724
Tempo baixo nas provas
1ccd5fe41456e781
Vidas infinitas
3 f30e58 456e788

Hidden Invasion

Código mestre
0e3c7df2185ae49e
ee8c9146bcc 7efa
Grenades infinitas (jogador 1)
fe994c32bca99be6
Grenades infinitas (jogador 2)
e994c 2bca99be6
Jogar com personagens iguais
de80eb430 a99b84
Munição para pistola infinita (jogador 1)
fe994 s6bca99be6
Munição para pistola infinita (jogador 2)
fe994c6bca99be6
Munição para segunda arma infinita (jogador 1)
e994c 2bca99be6
Personagens superdeformados
ce80e0470ca99b84
Pontuação rápida
0e99420zbcd99be6
0994202bca99a82
Tempo infinito (apertar Select)
0e99dcf8bca99a8
de80e1621ea99b83
Vidas infinitas (jogador 1)
fe99424 0ca99be6
Vidas infinitas (jogador 2)
e994433bca99be6



Promoção
EGM Brasil/Sierra

Responda a pergunta e concorra a 40 jogos!

05
Ceasar III

05
Empire Earth

05
Gabriel Knight 3

05
Gunman Chronicles

05
Half-Life

05
Extreme Biker

05
Viper Racing

05
Nome World

Qual o nome do personagem principal do game Half-Life?

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

SIERRA

Endereço para correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação - São Paulo - SP - 01534-034
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Nome completo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Telefone: _____ e-mail: _____

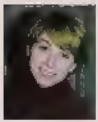
Endereço: _____

Cep: _____ Cidade: _____ Estado: _____

REGULAMENTO

1. A Promoção EGM Brasil/Sierra é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil, e será válida de 04/10/02 a 05/12/02
2. Serão sorteados 05 jogos para PC Empire Earth, 05 Home World, 05 Ceasar III, 05 Gabriel Knight 3, 05 Viper Racing, 05 Gunman Chronicles, 05 Extreme Biker, 05 Half Life
3. O sorteio, aberto ao público, será realizado no dia 05/12/02, às 15h00, na Conrad Editora.
4. A promoção é válida em todo o território nacional, sendo que os ganhadores receberão os prêmios através dos correios, via sedex.
5. Para participar, o leitor deve preencher o cupom completo e responder à pergunta: "Qual o nome do personagem principal do game Half-Life?", e enviar à redação da revista EGM Brasil – C. Postal 7545 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco – SP, com o nome da promoção escrito do lado de fora do envelope: "PROMOÇÃO EGM Brasil/Sierra"
6. Ao participar da promoção, automaticamente o leitor estará concordando em ceder gratuitamente à EGM Brasil, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, som de voz e imagem para eventual divulgação da promoção.
7. Faz parte desta promoção, para efeito de lançamento a EGM Brasil # 07, e para efeito de resultado a EGM Brasil # 09. O resultado estará disponível, também, no site www.herol.com.br
8. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Vivendi Universal, assim como de seus parentes
9. Serão sorteados 40 leitores, sendo que o critério para sorteio será: Empire Earth, Home World, Ceasar III, Gabriel Knight 3, Viper Racing, Gunman Chronicles, Extreme Biker, Half Life. Cada sorteado receberá apenas 01 prêmio
10. Não serão aceitos xérox do cupom, assim como cupons cujos dados estejam incompletos. A participação pode ser através de e-mail para: atendimento@conradeditora.com.br

CONRAD EDITORA



Por Rosa Arrais

A imprensa que ajuda a imprensa

Então, gostou de mais esta EGM? Os previews mataram sua curiosidade? E os reviews? Era tudo o que você precisava para decidir o que fazer nos seus próximos dias e noites? Você não leu ainda? É daqueles que começa a ler de trás para frente? Não importa. O fato é que até a revista ficar pronta e chegar às suas mãos, muitas fases rolaram. E não duvide que algumas foram tão complicadas como derrotar as criaturas apavorantes de *Doom*. Por isso, se você acha que a vida do Villegas, do Junior, do Pablo, enfim, de toda equipe, é aquela que todo jogador gostaria de ter, reinicie a máquina. Acompanhar o mercado, selecionar o conteúdo de cada edição, batalhar para conseguir um jogo que nem foi lançado ou que ainda não esquentou as prateleiras das lojas e dar a notícia sobre ele em primeira mão, por exemplo, à – desculpem o chavão – uma combinação de aventura, estratégia e ação.

É nessa parte da história que assessores de imprensa, como eu, desempenham seu papel. Nossa missão é fazer a ponte entre as empresas e a mídia. Nosso desafio é atender ao jornalista, e nosso objetivo é conquistar espaço editorial. É fazer com que alguém ou alguma coisa seja notícia. Basicamente, colhemos as informações junto aos nossos clientes (fabricantes, desenvolvedores, distribuidores, loja, etc.) e abastecemos os veículos de comunicação com o material de seu interesse, seja por meio de um texto, de um bate-papo por telefone ou pelo oferecimento do próprio produto para teste. Infelizmente, há alguns deslizes. Casos como o de um jornalista do setor de automobilismo que recebeu o Press Kit sobre o lançamento de uma nova linha de fraldas ou de assessores que seguem jornalistas até o banheiro tentando vender suas pautas não são folclore.

Não conheço nenhuma história digna de registro – cômica ou trágica – envolvendo assessores e jornalistas da área de jogos, mas sei que a relação entre as partes ainda não é a ideal e que a imprensa brasileira especializada não tem o atendimento proporcional à qualidade de seus serviços e nível de conhecimento sobre o assunto. Mas já progredimos! Tive a oportunidade de trabalhar na divulgação do lançamento do primeiro pacote de jogos trazidos ao Brasil pela Brasoft, em 1990. De lá para cá, muita coisa mudou para facilitar a vida do jornalista e, naturalmente, para popularizar o mercado de games para PC. Naquela época, o jornalista assistia à apresentação do jogo feita por um profissional da empresa e limitava-se a reproduzir para seus leitores o que viu e ouviu. Com o tempo, a Brasoft passou a "emprestar" os jogos para os poucos veículos que tinham microcomputadores capazes de suportar os gráficos e sons que, pasmem, cabiam em disquetes. Hoje, enviar para a imprensa cada produto lançado faz parte da rotina de praticamente todos os editores e distribuidores de jogos para PC que atuam no Brasil. Infelizmente, porém, não é sempre que conseguimos atender ao jornalista brasileiro simultaneamente ao lançamento de um jogo no mercado internacional. Mas não é só abastecer a imprensa com novidades que garante a eficiência do trabalho de divulgação. Ter um jogo em mãos antes da maioria dos mortais igualmente não basta para uma revista, um portal ou uma coluna em jornal obter sucesso. Nessa relação entre assessores de imprensa e jornalistas, outras ações, atividades e compromissos estão envolvidos e o que de fato importa é os dois lados usarem a mesma password: ética e profissionalismo. Com essa receita quem ganha é o leitor, que tem sempre a notícia direto da fonte.

E agora chega de papo pois, preciso escrever o Press Release do próximo lançamento da Sierra, ligar para o Villegas e lhe contar o que a Blizzard está preparando para este final de ano e divulgar o novo jogo da Brasoft, "Vampiromania: o game"....

Rosa Arrais é assessora de imprensa da Blizzard Entertainment, Brasoft e Sierra Entertainment

LOCOMOTION: Nº1 EM ANIMÉ

Locomotion

mundo locomotion 100% happy

WWW.LOCOMOTION.COM

A Locomotion está disponível na DirecTV e na TVA em algumas cidades do país. Se você ainda não tem Locomotion ligue para sua operadora de cabo e peça já:

TVA Rio - (21) 32335060
NET - (11) 51890500
Sky - Grande São Paulo (11) 3664-6759
Grande Rio de Janeiro (21) 2563-0303

O COMBATE ESTÁ APENAS COMEÇANDO.

Lançamento Nacional: 15 de Outubro

RETROAVENGERS
Preservando a cultura Gamer!

Scans: orinsomphoenix
Edição: evil_arthas
Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído
da maneira digital na internet. Se você
pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

Unreal © Tournament 2003 © 200[illegible] Epic Games, Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Unreal Tournament 2003 foi criado por Digital Extremes em parceria [illegible] sob licença da Epic Games, Inc. A Infogrames, a Infogrames Entertainment, o logotipo da Infogrames, a Atari, o logotipo da Atari e seu logo são propriedades da Infogrames Entertainment, S.A. Todos os demais nomes e marcas são propriedades de seus respectivos proprietários.